最新RPGをもれなく大特集！3号連続企画第1弾電撃RPG宣言'98

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年11月28日発行（隔週金曜日発行）第3巻第24号通巻56号

電撃プレイステーション PlayStation

Vol.60

1997 11/28
定価490YEN

聖夜にキミのもとにお届け！クリスマス"先行予約"大プレゼント 合計100名

テイルズ オブ デスティニー
NOëL ～La neige

RPGファン必読！
3号連続フルパワー
最強特集第1弾!!
電撃RPG宣言'98

最新情報

テイルズ オブ デスティニー
チョコボの不思議なダンジョン
ゼノギアス
フロントミッションオルタナティヴ
スペクトラルタワーII
ツインビーRPGほか

機動戦士Zガンダム
天誅
双界儀
アインハンダー
メルティランサー
Re-inforce
NOëL ～La neige

徹底攻略

フロントミッション セカンド
アザーライフ アザードリームス
MOON
グランストリーム伝紀
こみゅにてぃぽむ

別冊攻略付録

パワードール2
タクティカルマニュアル

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

XING ENTERTAINMENT

PlayStation

あなたの固定概念は、このゲームにより崩される。

ロールプレイングゲームとはどのようなゲームなのだろうか。
良質なシナリオに沿ってゲームを進めていくだけではないはずだ。
このゲームは多くのロールプレイングゲームが採用しているシステムの「アンチテーゼ」として受け取られる事だろう。

アサンシア プロデューサー 内藤時浩

ストラテジックファンタジーRPG
アサンシア
Asuncia
Strategic Fantasy Role Playing Game
〜魔杖の呪縛〜

初回封入特典
アサンシア オリジナルカレンダー付

11月27日発売
標準価格：5,800円(税別)

© XING 1997／E.O.Imagination Inc.
キャラクターデザイン：末弥 純

株式会社エクシングエンタテイメント事業部
〒108 東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F ユーザーサポート 03-5443-1636
お問い合わせは月〜金の13：00〜18：00でお願いします。
http://www.dtinet.or.jp/~exingall/

T1124574110497

©Media Works 1997 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24574-11／28

電撃PlayStation Vol.60
平成6年2月21日第三種郵便物認可 1997年11月28日発行(隔週金曜日発行)第3巻第24号通巻56号
発行人／染谷恵司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
発売：主婦の友社

最新RPGをもれなく大特集！3号連続企画第1弾電撃RPG宣言'98

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年11月28日発行（隔週金曜日発行）第3巻第24号通巻56号

電撃プレイステーション PlayStation

Vol.60

1997 11/28
定価490YEN

聖夜にキミのもとにお届け！クリスマス"先行予約"大プレゼント
合計100名

テイルズ オブ デスティニー
NOëL ~La neige

RPGファン必読！
3号連続フルパワー
最強特集第1弾!!

電撃RPG宣言'98

最新情報

テイルズ オブ デスティニー
チョコボの不思議なダンジョン
ゼノギアス
フロントミッションオルタナティヴ
スペクトラルタワーII
ツインビーRPGほか

機動戦士Zガンダム
天誅
双界儀
アインハンダー
メルティランサー Re-inforce
NOëL ~La neige

徹底攻略

フロントミッション セカンド
アザーライフ アザードリームス
MOON
グランストリーム伝紀
こみゅにてぃぽむ

別冊攻略付録

パワードール2 タクティカルマニュアル

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation Vol.60 電撃RPG宣言'98／テイルズ オブ デスティニー／チョコボの不思議なダンジョンほか
発行：メディアワークス

PlayStation™

―『デュアルショック』ついに発売ですよ、林さん。
林「うんうん、ついに発売」
―ようやくこの手で触れることができるんですね。
林「できるんです」
―それでは。
林「また来月！」
―終わるな！家に帰って「MOON」やりたいのは分かるけど、待望の新アナログコントローラが出るんだからもっと積極的に説明してくださいよ。
林「分かりました。ではまずイラストをご覧ください。これは『太った親子がお風呂上がりに踊っていて楽しいね』を表現しているのではなく『2種類の振動が楽しめる』ということを表現しています。説明終わり」
―他に言うことあるでしょう。佐伯さんから聞いたことと か。
林「はいはいはい、それ先に言ってくれなきゃ。佐伯っちーが『バーガーバーガー』やった時に『チンジャオロースタルタルチーズバーガー』を店のおすすめにして店が倒産した話でしょ。あれ『ホイコーローあんかけ焼きそばマフィン味噌味』だったら倒産せずにすんだってウワサですよ」
―なるほど。いや違う。聞きたいのは『デュアルショック』のこと。
林「じゃあ話しましょう。今『デュアルショック』を買うと抽選で500名様にこの親子が当たる！というのは真っ赤なウソです」
―ホントのことは何か？
林「この広告作ってるコピーライターがイラストのお父さんそっくりというのはホントのことです。…満足した？」
―するかい。
林「じゃあ問題が解決したところで次の話題。『HAPPY HOTEL』についてね」
―もうなんでもいいや。
林「これ、普通の経営シミュレーションと違って人間関係が中心。登場人物を幸せにするとホテルも発展するハートフルゲームなのね。でもハートフルを目指しすぎて企画が『ハッピー屋台』になりかけたことがあるらしいわ」
―『ハッピー民宿』にもなりかけたとか。
林「セリフの組み合わせもハンパじゃなく多い。中には全ユーザーの内の2人くらいしか聞けないマニアックなセリフもあったりするんだって。それから、どうして舞台が上海なのかというとディレクターのKさんが視察で行ってみたかったからなんだって。上司には秘密」
―ほうほう。面白そうなゲームですね。ではそろそろ『デュアルショック』の話しを。
林「しましょう。イラストのお父さんのオッパイが私より大きいことはおいといて」
―そんなもんは、おいといてください。
林「腹の肉なら負けてないこともこの際おいといて」
―おいといてください。
林「では説明します。一回しか言いませんよ。『デュアルショック』は凄いコントローラです。なにしろグモモモモでグオグオグオとかズビビビビでグゲゲゲゲだったりブポポポポでプピピピピだったりします。わかった？
―わかるかい。
『デュアルショック』は2つの振動を同時に再現する初めてのアナログコントローラ。『グランツーリスモ』『サイドワインダー2』『A5』といった話題のソフトが続々対応してるぞ。『グランツーリスモ』はなんと車種やエンジンの位置によって振動が変化する。ブレーキをかけながら縁石に乗り上げたりすると『グルルルグオグオグオ』って感じに振動するのだ。『サイドワインダー2』で撃たれながら墜落する時は『ビクビクビクグモモモモ』っていう振動が伝わってくる。まるで生きてるみたいにコントローラが振動する。体験してみれば分かるが臨場感が凄いのだ。もちろん今までのようにデジタルコントローラとしても使える。これから話題のソフトが続々対応するのは確実。絶対ソンなし。買えよな。

ステハニー★林からのお★知★ら★せ

超号外！

な、なんとプレイステーションが新しくなった！凄いことなんだぞ。

これはびっくり。なんと、隣でご紹介の新アナログコントローラ『デュアルショック』がプレイステーションに標準装備されることになったのよよよよよよよよよよよよよよよ～ん(←振動している)。しかも本体には音楽CDをかけると万華鏡のような美しい映像が見られる新機能（SOUND SCOPE）を搭載。楽しいぞ。そして、なんと、さらに、そのうえ、新価格！標準価格18,000円。しかも税抜き！よ、太っ腹。ニクイね、このプレイステーション。というわけで「そろそろ子供に買ってあげましょ」という素敵な人も「よっし、この際もう一台買っとく か！」なんて豪快な人もこの機会に、ぜひ、ね。

SCPH-7000

PlayStation™
新発売 標準価格18,000円（税抜）

これが『デュアルショック』っす。

売りはなんといっても同時に感じる2つの振動。クセになるっす。えも言われぬ振動を独り占めして感動するもよし、彼女に持たせて「振るえてるじゃないか」と決めるもよし。とにかく大活躍の『デュアルショック』っす。操作性も向上。対応ソフトも続々増加。11月20日発売。単独で買うと標準価格3,300円（税抜）。こりゃ買わなきゃソンっすよ。ね、おやっさん（誰？）。

☞プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせは TEL.03-3266-7830（10:00～17:30、土・日・祝日は休業）
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！ ――→ GARAGE http://www.scei.co.jp/ “GARAGE”はインターネット上で“PlayStation”の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

こいき　おやこ
小粋な親子
ルルンとプルルン
今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームのことなり。
目に見える変身。剣がぶつかりあう戦闘。
グランストリーム伝紀
3DアクションRPG
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
問題は1万5千問。間違うとグレるぞ。
子育てクイズ
マイエンジェル
子育てクイズ
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ナムコ
選べるジョッキーは3人。オヤジもいるぞ!
ギャロップレーサー2
3Dジョッキーレーシング
標準価格5,800円（税抜）
11月20日発売
(株)テクモ
最大16人参加可能のぷよぷよ最新作!
ぷよぷよSUN決定盤
パズル
標準価格4,800円（税抜）
11月27日発売予定
(株)コンパイル
会話こそが5つ星ホテルへの道なのだ。
HAPPY HOTEL
ハートフルシミュレーション
標準価格5,800円（税抜）
11月27日発売
(株)東北新社
変なメニューが大人気になることも。
バーガーバーガー
シミュレーション（舌ゲー）
標準価格5,800円（税抜）
11月27日発売
(有)ギャップス
プレイ! PlayStation™ '97
第7回 この冬、君ん家にプルルンとプルルンがやってくる!・・・迷惑?
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
© 1996 1997 NAMCO LTD. © TECMO, LTD. 1997 © 1997 GAPS INC./Rythmics/Ikuo HYAKUTA
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 ● 商品についてのお問い合わせ先：(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

ASCii SOFT

女性だけの特務機動部隊「DoLLS」に勝利を!

Mankind that population increase met a limit in 2455 A.D. started a settlement in the new world of the miracle which separated 60 light year from the earth, "OMNI".
A war of independence breaks out in the earth government which tries to put OMNI on the control bottom for 80 years from the planet settlement, and the space of the settlers.
OMNI side formed the PLD force composed of 20 women, "DoLLS" toward the earth government which was proud of the overwhelming amount of material.
OMNI was led at last to the independence, and it dissolved together with the end of a war as for their activity.
But, the quarrel which originates in the riot of the small city for 38 months rest from the war end develops into the civil war of the planet scale, and becomes a tragic situation in when of the anti-government power "THEARTHspecial" and the all-out war of OMNI government.
Here, …… that the goddesses "the 177th special task force battalion DoLLS" who influenced OMNI independence once great are concentrated again.

本格的戦術シミュレーション

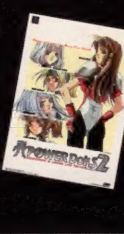
POWE

Detachment of Limit

初回出荷分のみの特典! 購入者全員にその場でB2タペストリーをプレゼント!!

プレイステーション版『POWER DoLLS 2』をお買いあげの方に、初回特典として特製タペストリーをその場でプレゼント! デザインはAタイプとBタイプの2種類。購入したお店の店頭で選んでいただければ、その場でお渡しいたします。

Type A



Type B

リアルなメカニック＋武装
PlayStation
全10ステージの
緻密なミッション
豪華キャストによる
ヴォイスを搭載!
パワードール２
ゲーム11月20日ついに発売!!
RDOLLS 2
ed Line Service
プレイステーション用
シナリオシミュレーションゲーム
11月20日発売　予価6800円(税別)
メモリー2ブロック使用
"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1997 ASCII Corp.　©1994,1997 KOGADO STUDIO INC.
Illustration by 東堀SPECIAL
ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10　株式会社アスキー

PlayStation
2P対戦
ソフト
1本買って
2台で対戦!!
ガンダムゲーム史上最高の3Dアクションシューティング登場!
DISC 1とDISC 2の2枚のソフトを、
それぞれのプレイステーション本体に入れて、さぁ対戦だ!
(2P対戦には、このソフト1本と2台のプレイステーション本体、2台のテレビと対戦ケーブルが必要です。)
MOBILE SUIT
Z-GUNDAM
機動戦士Zガンダム
97年12月発売予定!!
プレイステーション用ソフト〈3Dアクションシューティング〉
CD-ROM 2枚組 ¥7,800(税別)
バンダイゲームステーション 03-3847-5090 受付時間 月~金曜日(除く祝日)10~16時
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外番号(03)をお忘れなく!●受付時間外の電話はおさけください
バンダイの最新情報をキャッチ!
バンダイホームページアドレス
http://www.bandai.co.jp/
バンダイの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1997

しよう!!
みんなで
ワイワイ
1台で対戦!!
どちらが多くのアイテムを集められるか!!
戦いながら集めまくる、究極の3Dポリゴンアクション!
さぁ、みんなでワイワイ、仲が悪くなるほど戦おう!
(これは、2Pモードのことです。1Pモードのルールは違います。)
跳んで、殴って、戦って!!
Cyber Egg さいばー えっぐ
BATTLE CHAMPION
バトルチャンピオン
サイバーエッグ バトルチャンピオン
97年12月中旬発売予定!!
プレイステーション用ソフト〈3Dポリゴンアクション〉
¥6,800(税別)
PlayStation
マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●価格はメーカー希望小売価格です。 ●表示価格は、税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
©BANDAI 1997
株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

PlayStation
装甲騎兵ボトムズ外伝
Brue Knight
青の騎士ベルゼルガ物語
¥5,800(税別)
BLUE KNIGHT
VOTOMS
VOTOMS
VOTOMS
NOW ON SALE
VOTOMS
白熱の3Dリアルバトル
ショップでATをカスタマイズ
あそびは文化
タカラ
©SUNRISE ©TAKARA CO.,LTD.1997 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
“ ”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品は こども商品券で
TAKARA

電撃PlayStation

Vol.60 Nov.28,1997

TABLE OF CONTENTS

GAME INDEX

あ
R・TYPES……198
RPGツクール3……74
あいたくて…your smiles in my heart～おろしたてのダイアリー 197
I miss you.〈Disk Station 別冊〉……123
アイルトン・セナ カート・デュエル2……124
アインハンダー……104、123
アザーライフ アザードリームス……82、123
アサンシア～魔杖の呪縛～……125
アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～……97
アンシャントロマン……72
維新の嵐……199
ウィザードリィ リルガミンサーガ……70
A5 A列車でいこう5……202
OPTIONチューニングカーバトル……201
オレっ! トンバ……200

か
ガーディアンリコール～守護獣召喚～……97
火星物語……96
学校をつくろう!!……194
機動戦士Zガンダム……12
ギャロップレーサー2……204
クーリエ・クライシス……199
クライムクラッカーズ2……96
グランストリーム伝紀……90、123
グランツーリスモ……192
くるみミラクル……137
子育てクイズマイエンジェル……110、124
コナミアンティークス～MSXコレクションVol.1～……124
こみゅにてぃぽむ……94

さ
CYBER EGG BATTLE CHAMPION……203
ザ・コンビニ2～全国チェーン展開だ!……191
ザ・心理ゲーム3……125
SANKYO FEVER実機シミュレーションVol.2……203
G.O.D Pure……97
ジャングルパーク……205
修羅の門……205
白き魔女 The Legend Of Heroes Ⅲ もう一つの英雄たちの物語 97
スペクトラルタワーⅡ……56
セノギアス……46
セロファーンズ……125
双界儀……20
装甲機兵ボトムズ外伝青の騎士ベルゼルガ物語 131
ソウルマスター……124
卒業Vacation……136

た
ダービースタリオン……112
大航海時代外伝……139
チーム運営シミュレーション2 Formula GRANDPRIX-1997年版-……205
チョコボの不思議なダンジョン……42
ツインビーRPG……60
ツタンカーメンの謎～アンク～……203
テイルズ オブ デスティニー……38
天誅……16
東京23区制服WARS……195
トゥルー・ラブストーリー～RememberMyHeart～……184
トラ! トラ! トラ!……124

な
Nightmare Creatures……26
大阪湾岸バトル……203
ネオリュード2……68
ネクタリス……205
NOeL～Le neige～……172
信長の野望 将星録……123

は
Bust A Move……196
パラサイト・イヴ……96
ファーランドストーリー四つの封印……97
ファイナルドゥーム……135
V-RALLY……28
ブラッディロア……122、132
ブリガンダイン……64
プリズムコート……182
ブレスオブファイア3……134
フロントミッションオルタナティヴ……52
フロントミッション セカンド……76

ま
MIGHTY BOWLING(マイティボウリング)……203
マジカル頭脳パワー!! PARTY SHOCK……203
まじかるで～と ドキドキ告白大作戦……124
マッドパニックコースター……125
マリア……24
ミッドナイトラン ～ロードファイター2～……202
ミニ4駆 爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGP ハイパーヒート……124
MOON……86
MOONLIGHT SYNDROME……138
メルティランサーRe-inforce……176
桃太郎電鉄7……204

やら
悠久幻想曲2……180
リーサルエンフォーサーズ DELUXE PACK 124
竜機伝承……66
るろうに剣心-明治剣客浪漫譚-十勇士陰謀編……97

わ
わくわくダービー……201

新作ソフトニュース……205

電撃プレイステーション特別大感謝プレゼント……10

電撃特報
1 機動戦士Zガンダム……12
2 天誅……16

双界儀……20
マリア……24
Nightmare Creatures……26
V-RALLY……28

電撃RPG宣言'98

この冬HOTなRPGタイトルを、まとめてお届け!!

テイルズ オブ デスティニー……38
チョコボの不思議なダンジョン……42
ゼノギアス……46
フロントミッションオルタナティヴ……52
スペクトラルタワーⅡ……56
ツインビーRPG……60
ブリガンダイン……64
竜機伝承……66
ネオリュード2……68
ウィザードリィ リルガミンサーガ……70
アンシャントロマン……72
RPGツクール3……74
フロントミッション セカンド……76
アザーライフ アザードリームス……82
MOON……86
グランストリーム伝紀……90
こみゅにてぃぽむ……94
RPGカタログ……96

人気ゲームを徹底攻略!!
攻略Station……103
●アインハンダー
●子育てクイズマイエンジェル
●ダービースタリオン

ゲームの秘密をさらに深く攻略
電撃PlayQuestion……131

Gゲームならココ!
電撃PlayStationG……171

別冊付録
パワードール2 …発売直前徹底攻略…
タクティカルマニュアル

新作ソフトレビュー……122
電撃PSコロシアム……126
[読者イラスト]4色奴隷……128
ウラワザデータベース……142
[まんが]アザーライフ アザードリームス
はじめて物語……143
[連載読み物]電撃コラムス……147
[読者ページ]PSの奴隷……151
読者アンケート……162
新作ソフトステーション……191
電撃ランキングステーション……208
電撃3大賞……228
[情報ページ]電撃NEWS STATION……230
次号予告+広告インデックス……237
新作ソフトスケジュール……238

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル。※表記のない価格はすべて税別のものです。

DPS 電撃プレイステーション 特別大感謝企画!!

先行予約プレゼント

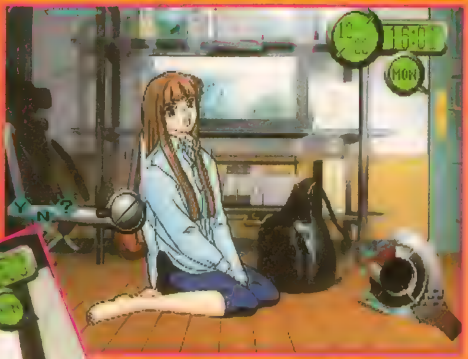
電撃PSが、日頃の感謝の気持ちを込めて、聖夜にキミに贈る、クリスマス特別先行予約プレゼント!! 注目ソフト2タイトルをそっと、すばやく、確実にお届けします

1 PSソフト『ノエル～ラ・ネージュ』

(提供:パイオニアLDC)

50名

スキー場で出会った3人の女の子とネットワークを使った会話が疑似体験できるのだ。



3 [illegible]

(提供:コナミ)

3名

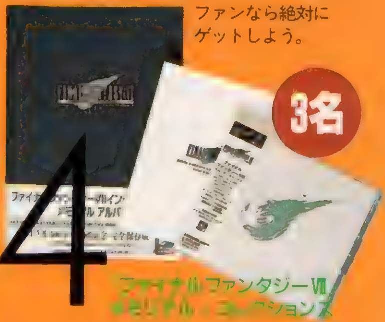
▲アーケードで稼働中の16分割シールバージョンの販促用ポスターだぞ。

4 ファイナルファンタジーVII メモリアル・コレクションズ

(提供:デジキューブ)

3名

▼「FFVIIインターナショナル」のメモリアルアルバムと、ポストカードブック、そしてCDの3点セットをプレゼントするぞ。ファンなら絶対にゲットしよう。



5 PSソフト『ステークスウィナー～G1完全制覇への道～』

(提供:ザウルス)

育てた馬を操作できる!!

3名

◀自分の育てた馬を操作して、GⅠを制覇するのだ!!

[ところで、そういえば……]

気づいていましたか? 覚えていてくれましたか? 3年前のあの日、キミと電撃PSが、はじめてかわしたあの約束を。そう、絶対に宇宙一のPS専門誌を作るという約束を……。そういえば、僕たちの関係ももうすぐ3周年を迎えることになるのですね。ありがとう、本当にありがとうございます。そして、今回のクリスマス特別先行予約プレゼントは、電撃PS 3周年記念プレゼントの第1弾なのです。第2弾は、Vol.64(12月26日発売号)をお見逃しなく!

次回はVol.64(12月26日発売号)で!!

※ソフトの発売予定が変更になった場合、発送が遅れることがあります。また、一部地域では12月25日中に到着しない可能性もあります。あらかじめご了承ください。

THE 3rd ANNIVERSARY OF DPS

大感謝の気持ちをこめた最速特急のプレゼント!!

合計175名様

2 PSソフト『テイルズ オブ デスティニー』

(提供:ナムコ)

50名

意志を持つ剣"ソーディアン"との冒険を描いた、期待のRPG大作だ。

特別企画なので、注意して下さい!!

プレゼント告知(今号)

しめ切り 11月27日

当選者発表(次々号)

お届け 12月25日

さぁ、ど〜んとご応募ください!……といっても、今回は特別企画です。通常の読者プレゼントとは違う注意点がいくつかありますので、それを説明しましょう。応募の方法はいつもの通りです。P162に付いているハガキに、アンケートに回答して必要事項を記入、50円切手を貼って送って下さい。もちろん、欲しいプレゼントの番号を記入するのを忘れないようにして下さい(しめ切りは11月27日当日消印有効です)。

その記入する番号ですが、今回の特別企画に当たるのは①「ノエル〜ラ・ネージュ」と②「テイルズ オブ デスティニー」です。③以降を希望する場合、それは通常のプレゼントと同じになります。ですから、上のチャートにある「お届けの日」は、①と②を希望した人に限ったことです。①と②を希望した人の中から抽選でそれぞれ50名様を選出し、当選者の発表は次々号、Vol.62で行います(3以降も同じ号で発表は行います)。ですから、ソフトの発売日よりは早いでしょ? だから、ちょっとソフトを買うのをガマンしてくれればいいんです。当選した方は、そして、25日の「お届けの日」を待って下さい。わかりましたか? もう1回繰り返……しませんよ。

6

▼1/35スケールの「マーシィドック」と「スナッピングタートル」の2つをセットでプレゼントするぞ。

3名

(提供:タカラ)

7

30名

(提供:バンプレスト)

8

▼アーケード版の最新作「P7」の1998年用卓上カレンダーを10名様に!!

10名

「スーパーリアル麻雀P7」卓上カレンダー

(提供:セタ)

9

3名

(提供:ザウルス)

PSオリジナルモード搭載!!

10

20名

▲満載された数々の仕掛けや、多彩なアクションを一足先に体験してみよう。

(提供:ウーピーキャンプ)

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 1

機動戦士Zガンダム

赤い彗星がふたたびその力を!!

秘密がいっぱい隠されている『Zガンダム』から、今回は驚きのモードを独占大紹介!!　まさにサービス満点のスペシャル要素だ!!

もう1つの「Z」の物語がここに明かされる

機動戦士Zガンダム

12/11(予) 3D・STG	▶¥7,800 ▶バンダイ ▶MC(1ブロック)、TC ▶2P対戦可 ▶CD2枚組

 ©創通エージェンシー・サンライズ©BANDAI 1997

本誌独占 これがシャアモードの全貌だっ!!

シャアモードとは?

このゲームには、対戦プレイ（対戦ケーブルを使用）のために、初めから対戦用のCDが同梱されて2枚組で発売される。この2枚のディスク両方にストーリーモードが収録されていて、ディスク1の主人公はTVアニメと同じカミーユだが、なんとディスク2の主人公はシャアなのだ。ここでは、シャアモードの全容を5つのポイントでチェックするぞ。

POINT 1 主人公がシャア・アズナブル

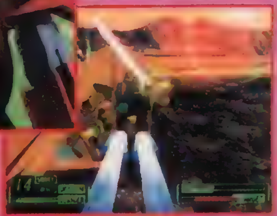
アムロ・レイとシャア・アズナブルと言えば、この2人を語らずして「ガンダム」は始まらないというほど重要な存在だ。今まで「ガンダム」シリーズを題材にした作品は数多くあるが、シャアを主人公にしたゲームモードが収録されているのは、この「Zガンダム」が初めてだろう。渋くてかっこいいキャラだけに、昔からのファンも多いはず。思う存分、シャアで活躍しよう！

POINT 2 「Z」の裏側…シャアの行方判明

TVアニメ版「Zガンダム」でハマーン・カーンとの戦いのあと、消息を絶ったシャア。その彼が再び姿を現したのは、劇場版「逆襲のシャア」だった。その間のシャアに関する行動、所在は今まで語られることはなく、謎に包まれていた。しかし、このPS版「Zガンダム」シャアモードをプレイすれば、その謎の断片がわかるかも？

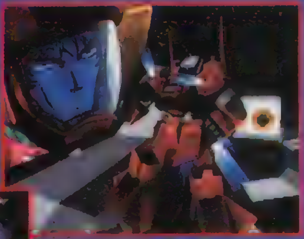
POINT 3 モビルスーツが変わる

カミーユモードでは、ガンダムMk-IIとZガンダムがパイロット機として登場するが、シャアモードでは、シャアが搭乗していたリック・ディアスと百式の2機種が登場する。両機ともシールドがないうえに、機動性もZガンダムに比べて落ちる。そのため難易度が高く、全体的に苦戦を強いられることになるだろう。



POINT 4 ストーリーの視点も変化

TVアニメでは常にカミーユを追いかけるようにストーリーが展開していたが、このシャアモードではシャアの視点からストーリーを見ているのだ。人間模様がおもしろい作品だけに、TVアニメでは見えなかった部分が新たに発見できてとても新鮮だぞ。これはファン必見！



◀▲主義主張を持ったシャアの生き方、考え方から「Zガンダム」のストーリーが見られる

POINT 5 デモ&ムービーもシャア専用

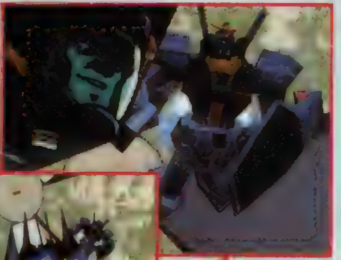
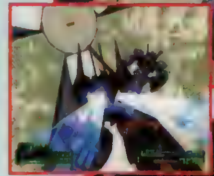
オープニングムービーを始め、ステージ間に収録されているデモ、ムービーシーンは、ちゃんとカミーユとシャアバージョンの2種類が用意されているのだ。クオリティが高く、演出もカッコイイので、ファンは涙モノのデキだぞ。

シャアモードの序盤のストーリーを先取り紹介!

シャアモードは、前号までに紹介してきたカミーユモードのステージ構成とは異なり、戦うシチュエーションやステージ数も変化する。今回は特別に、旧友であり永遠のライバルでもあるアムロ・レイとシャアが再会するステージ3までを紹介!! TVアニメでは見ることができなかった戦いが次々と登場するので、ファンならずともワクワクするストーリーになっているぞ。

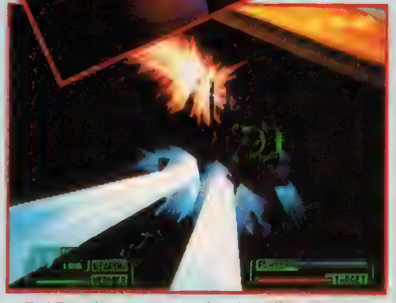
Episode 1 旅立ち

この"旅立ち"では、コロニー内でガンダムMkⅡ、宇宙でガルバルディを相手にリック・ディアスで戦うことに…。また、ここで知り合うことになるカミーユ・ビダンという少年を、シャアはエゥーゴへ連れ帰り、これ以降、ティターンズを相手に共に戦うのだ。

▶カクリコンの搭乗するガンダムMkⅡ。

◀ジェリドの師匠でもあるライラとの戦いが始まる。



▲ライラのガルバルディは、なかなか手強いぞ。

▼メッサーラは、機動性がとても高い。

▲木星帰りのパプテマス・シロッコ登場!

▲マラサイに乗るジェリドとの戦い。

Episode 2 ジャブローの風

▶シャトルを守るためにアッシマーと戦うことに……。

ジャブロー侵攻作戦で、シャアは新型のMS(モビルスーツ)百式に搭乗して戦う。大気圏突入前に襲ってくるメッサーラを追い払うと、ジャブローではマラサイ、シャトル脱出ではアッシマーを相手にすることに……。シャトル脱出時に、百式がカミーユの操縦するガンダムMkⅡを肩に乗せてジャンプし、アッシマーを倒すデモは見ものだぞ。

Episode 3 アムロ再び

飛行中のアウドムラへアッシマーが奇襲をかけてくる。これを撃墜するために、シャアは百式で空中戦をしかけることに。そして、傷ついたアッシマーがアウドムラへ特攻を仕掛けようとしたとき、遅れて到着したアムロの機転によりアッシマーの試みは失敗に終わる。そして、シャアとアムロが再会する。

▶アウドムラを挟んで、アッシマーとの空中戦が展開する。カメラワークがとってもかっこいいのだ。

▲アッシマーも機動性に優れているので、戦いづらいのだ。

アムロとシャアの再会

◀パラシュートで脱出するアムロには、クワトロ・バジーナがシャアであることが、会わなくてもわかっていた。さすがニュータイプです。

2つのオープニングムービーを収録

このPS版『Zガンダム』には、TVアニメとは異なる完全オリジナルのオープニングムービーが収録されているのだ。しかも、ディスク1・2で2バージョンもあるぞ!!

シャアバージョン

シャア役の池田秀一氏によるナレーションに合わせ、ムービーと共に1年戦争以後のシャアの心境が語られる。

カミーユバージョン

TVアニメ版のオープニングソング「Z・刻を越えて」に合わせて、カッコイイデモムービーが流れるぞ。

「ガンダム」アニメのすごいところ!!

ゲーム中に使用されているデモムービーは、キャラクターにアニメのセル画、MSやエフェクトにCGを使用している。CGとアニメの融合による演出は、従来のようなアニメ、あるいはフルCGのムービーとは雰囲気が異なり、とても新鮮な感じがする。また、すべてPSオリジナルシーンというのも見どころだぞ。

▲あの懐しいシーンが！

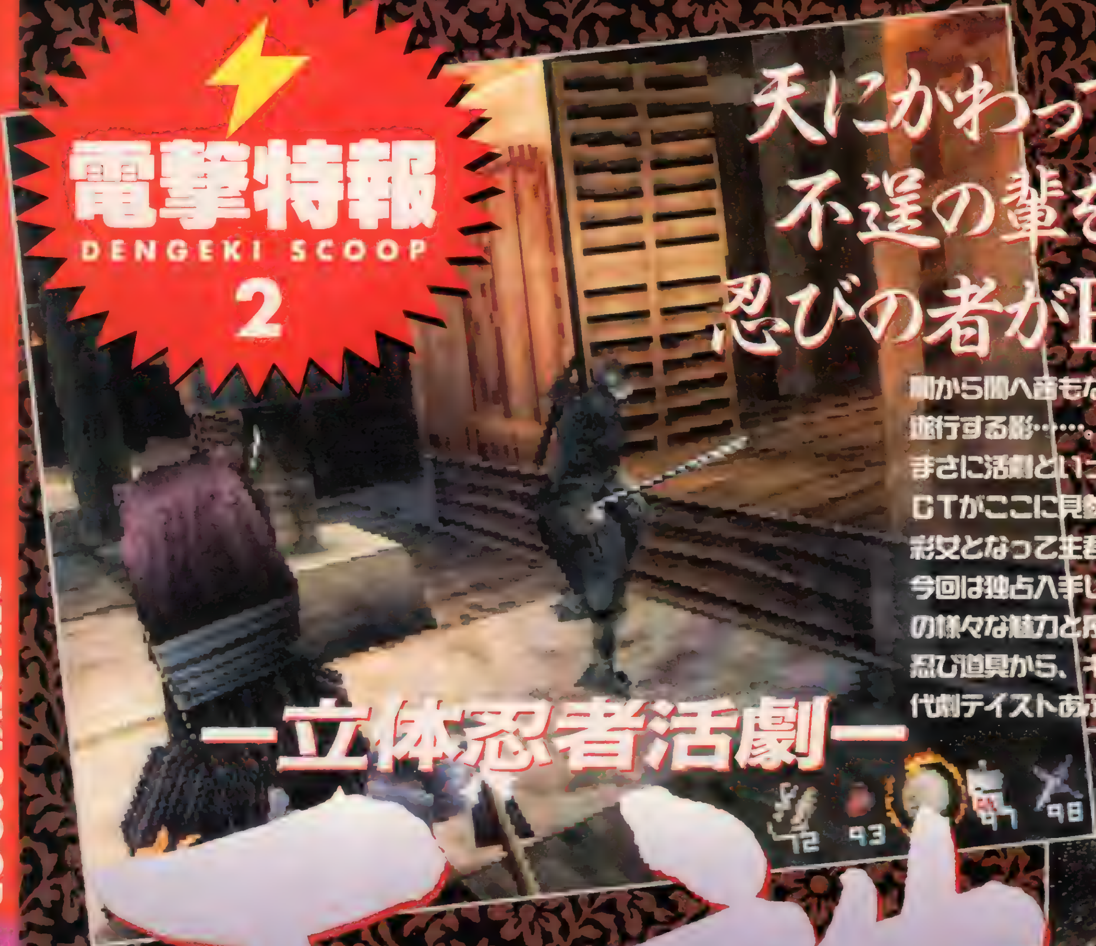
体験版プレゼント最終しめ切り迫る

ひと足お先に「Zガンダム」がプレイできる体験版の200名プレゼントのしめ切りが、いよいよ迫ってきた。これまでにも驚くほどの応募ハガキが編集部へ届いているが、まだチェックしていない人はまだ間に合うので、今すぐハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、記事についての感想を書いて、下の宛先まで送ってください。しめ切りは、11月21日（当日消印有効）。なお発表は発送をもって代えさせていただきます。

あて先

〒101　東京都千代田区神田
駿河台1-8東京ＹＷＣＡ会館５Ｆ
電撃ＰＳ編集部
「オレとＺガンダム」係

電撃特報 DENGEKI SCOOP 2

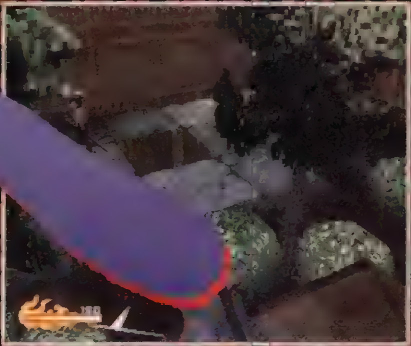


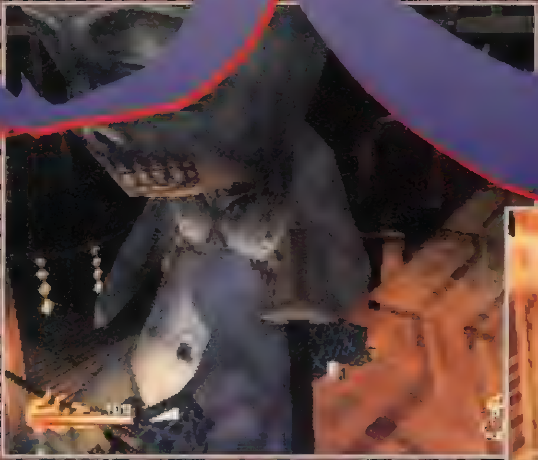
天にかわって悪を討つ！ 不逞の輩を斬！斬！斬！ 忍びの者がPSに参上！

闇から闇へ音もなく走り、非情に徹して任務を遂行する影……。緊迫感たっぷりの敵中潜入と、まさに活劇といったバトルが展開される忍者ACTがここに見参！　忍者・力丸か、くノ一・彩女となって主君からの指令を果たすのだ！ 今回は独占入手した最新ROMからこのゲームの様々な魅力と序盤の展開を大紹介!!　驚きの忍び道具から、ギリギリの残酷シーンまで、時代劇テイストあふれる世界観を堪能してほしい。

—立体忍者活劇—

天誅 Tenchu





—立体忍者活劇—
天誅

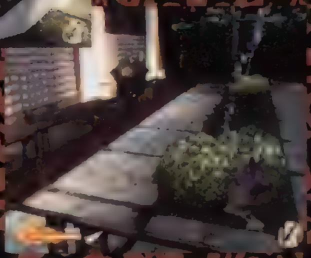
冬(予) ACT	▶価格未定　▶SME ▶MC(ブロック数未定)

 © 1997 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

忍術を駆使して使命を遂行せよ

影に潜み、敵の裏をかくのが忍者の戦い方。闇に乗じて敵の本拠地に忍び込み任務を果たさねばならないのだから、うかつに姿をあらわし大勢の敵を相手にするのではその常道からはずれるといってもいいだろう。「天誅」で移動できる場所は、地面や屋敷の廊下などに限らず池の中や屋敷の屋根上、果ては天井裏まで……まさに忍者ACTならではの舞台での展開がキミを待っているぞ。身軽ですばやい忍者の体術を生かし、ステージ内の空間をフルに利用しきって、使命を果たすのだ！

▲塀の上を音もなく駆ける忍者。ジャンプ、しゃがみなどのアクションによる、移動の自由度はとても高い



▶武家屋敷の植え込みに身を隠し[illegible]しゃがんで、隠れたまま移動することもできるぞ

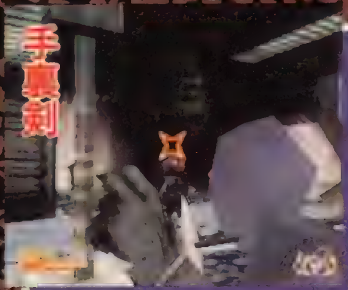
忍術の基本となる隠密行動

「天誅」では、走る、跳ぶといった通常の行動のほか、しゃがんで隠れたり、壁づたいに移動するといった、身を隠すための行動が可能になっている。敵に見つからないよう、常に周囲を警戒しながら標的に迫るのだ。

◀Lボタンを押したまま✚キーで、周囲を見渡せる

▲▼壁づたいに進むと、曲がり角の先を確認できる

悪党は闇に……滅せよ！



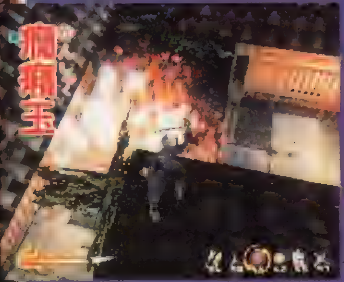
▲手裏剣を投げるときは、照準モードで狙いをつけるのだ。相手の隙をついて百発百中急所を狙え！

▼自分の後方にまいて、追ってきた敵の足を止める。自分で踏んでも痛いので注意！

忍び道具による技の数々!!

忍者といえば、忘れちゃならない「忍術」。現実に存在した忍者同様、このゲームでも忍術の多くはアイテムによって使うことができる。アイテムには手裏剣のように直接攻撃が可能なものや、煙幕、捲きびしなど敵を撹乱するもの、体力を回復する丸薬など、様々な用途に応じたものが用意されている。ただし、一部の例外を除いてアイテムは消費してしまうし（手裏剣は投げた後に拾って再利用できる）、癇癪玉などは大きな音がするので使う場所を考えなければならない。アイテムに頼り切っていては、任務遂行はままならないのだ。

▼屋根の上から癇癪玉を投げる。敵に対する攻撃というよりも、どちらかというと目くらましの効果のほうが期待できる。



▲高いところに登るのに必要な道具。手裏剣と同じように狙いをつけて、登りたい場所に鉤縄を引っかけるのだ。

序盤の物語と舞台を大紹介

天誅 巻ノ壱 「強欲奉行と悪徳商人」

「お奉行様、例の件はなにとぞ…」「フッフッフ、越後屋、おぬしも悪よのう…」越後屋は、高い利息とならず者を使った強引な取りたてといった、あこぎな高利貸しで貧しい庶民を苦しめている悪徳商人。被害にあった人々の訴えは、越後屋より賄賂を受けとっている悪奉行、片岡伸衛門によって、すべてもみ消されてしまう。このウワサを聞いた家老、関谷直忠と剣術指南役の橘十兵衛は、独自に捜査を進めるが、証拠をつかむことができず、表立って裁きができずにいた。このような悪は、もはや生かしておくわけにはいかん。闇に葬るしかあるまい。桜吹雪の中、忍者力丸は主君の命により、天誅の制裁を加えるべく片岡の武家屋敷へと向かった…

▲闇から闇へ身を隠し、相手に気づかれないよう背後から忍び寄り、天誅を下せ！

悪事で建てた広大な武家屋敷！

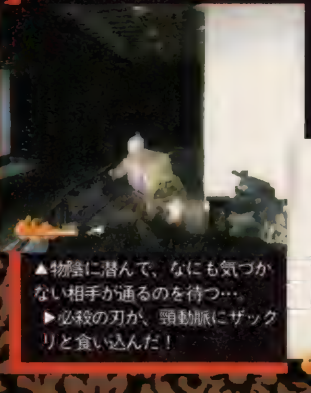
屋敷の奥に隠れる越後屋と片岡を暗殺し、脱出するのが目的。賄賂によって贅をつくした奉行の屋敷には、美しい日本庭園や絢爛な金屏風などがある。歩くと音が鳴る鶯張りの廊下や、落とし穴など、悪事を隠すための侵入者に対する備えも万全だ。居合いの達人、佐々木半兵衛も用心棒として雇われているぞ。

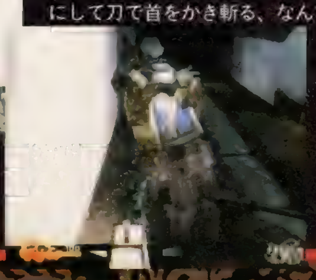
◀女中たちは、攻撃はしないものの、こちらを見つけると悲鳴を上げて仲間を呼ぶぞ！

一撃必殺こそ忍者暗殺術の極意

敵に見つかっていない状態で背後から近づいて攻撃すれば、必殺のクリティカル技により瞬時に息の根を止めることができる！ このクリティカル技は相手との間合いや方向によって変化し、不意をついて心臓をひと突きにしたり、プロレスのフランケンシュタイナーのように、肩に飛び乗って後方に身を投げながら首を折ったりと、さまざまなモーションが用意されている。中には、後ろから羽交い締めにして刀で首をかき斬る、なんていうショッキングな技もあるぞ！

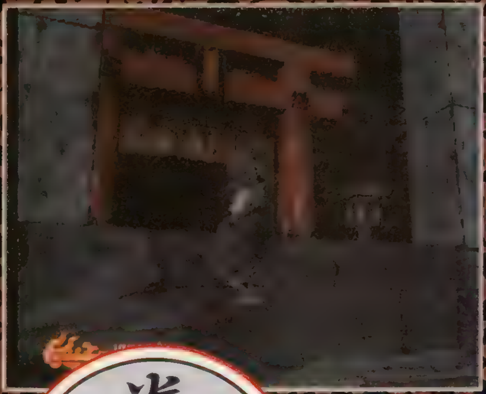
非情な忍びの活躍を描く時代活劇である「天誅」には、このようなクリティカル技に限らず、派手に吹き上がる血しぶきなどの残酷表現もかなり含まれている。かつての黒澤監督の時代劇映画のようなシリアスな描写も、「天誅」の魅力の1つといえるだろう。





▲物陰に潜んで、なにも気づかない相手が通るのを待つ…。
▶必殺の刃が、頸動脈にザックリと食い込んだ！

無音瞬殺！



領内にある成福寺が、冥王信長配下の忍び軍団"卍組"によって襲われ、僧たちが皆殺しにされた！ 彼らの目的は人々を意のままに操るという怨霊の力を封じた"呪縛石"。卍組は、冥闇国にある本拠地"金山寺"で新興宗教"卍教"を興し、盗み出した呪縛石の力で、すでに近隣諸国にも信者を増やしているという。「影の仕業ならば、影にて始末するのが道理」力丸は、卍組の修行場所でもある金山寺へ、1人乗り込むのだった…

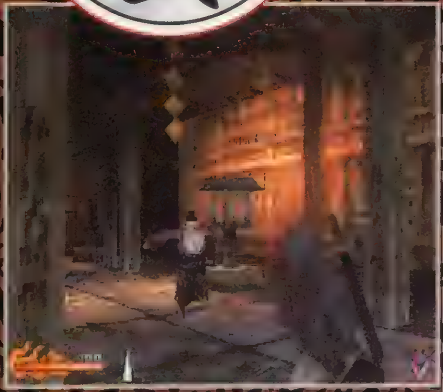
悪の忍者集団が潜む邪教の砦・金山寺へ！

険しい山の中腹に建立された金山寺。忍び軍団卍組の本拠地であるこの寺には、入り口である九十九階段の頂上に建つ大鳥居、邪神像の並ぶ回廊や六重の塔など、寺院らしい建物がたくさんある。卍組の頭領"苫"や卍組五人衆といった手練れをはじめとする忍者たちを相手に、みごと呪縛石を奪還できるか?!

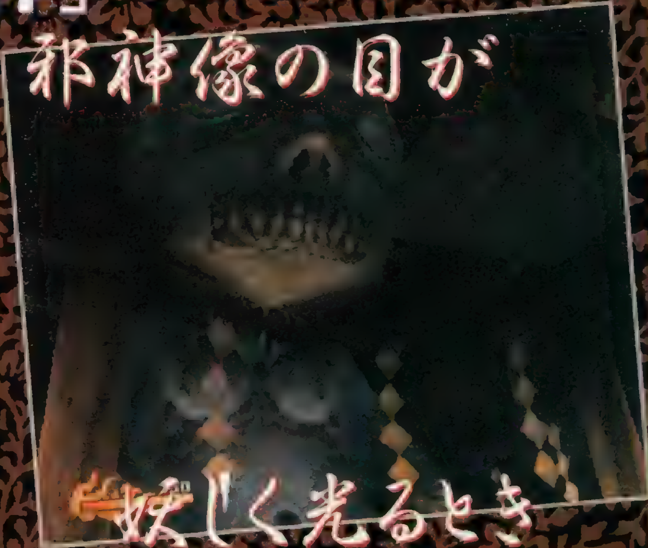
▲いかにも邪悪な雰囲気に満ちた瘴気が漂う寺に潜入。▶屋根上から気づかれないよう敵をチェック。

巻ノ弐 天誅

「邪教卍教の御神体」



盗まれた呪縛石のありかはいずこ?!



邪神像の目が妖しく光るとき

あのショー・コスギ氏がモーションキャプチャーで出演！

忍者役者といえば、この人をおいて他にない！ 数々のＮＩＮＪＡ映画で有名な日本人ハリウッドスター、ショー・コスギ氏が、主人公の力丸を、そして、その息子ケイン・コスギ氏が、ライバル忍者・鬼陰のアクションを演じるのだ！ゲームへの出演は初めてというショー・コスギ氏は、２週間もかけて忍者アクションのバリエーションを書類にまとめて、収録にのぞんだらしいぞ。超一流のアクションスター２人によるモーションキャプチャーの演出。これは、かなり本格的な忍者活劇になりそうだ。期待して発売を待つべし！

▲すばらしいアクションに、監督の遠藤氏も「ゲームでどこまで生かせるか、プレッシャーになるほど」とか。

◀アクションシーンなどで大活躍！アクションのプロ集団、ＪＡＣのメンバーが熱演。

PROFILE

ショー・コスギ
若くして単身アメリカに渡り、1981年「ニンジャⅡ・修羅の章」で主演の座を獲得。現在は、日米に映画人養成学校も設立している。

ケイン・コスギ
幼い頃から、父とともに多くの映画に出演。「ウルトラマン・パワード」主演などを経て、ドラマ・ＣＭで、国内でも人気。

双界儀

ソウカイギ

™

『双界儀』は「プレイヤーがボタンを1つ押すと、画面内のキャラクターもそれに対応したモーションを取る」というコンセプトで作られている。今号ではボタンの組み合わせ方によって得られる効果について詳しく紹介していこう。複数のボタンを続けて押すだけで、見るからに華麗なアクションを実行してくれるさまは実に感動的だ。

双界儀

冬予定 ACT	▶価格未定	▶スクウェア
	▶MC（ブロック数未定）	▶CD3枚組

敵は何もない空間からもやってくる！

まずは新たに入手した連続写真について説明していこう。これは寄り神と呼ばれている敵の出現プロセス。今までに公開されていた写真では彼らは最初からフィールド上に存在していた。しかし、この写真を見ればわかるように、直前まで何もなかった空間から突然出現してくることもあるのだ！　空間が球形にねじ曲がり始めたら敵が出てくる前触れ。すぐに迎撃態勢を整えるなり、安全な場所へ逃げ出してしまうなりする必要があるぞ。下の場合は目の前に1体の敵が現われるだけだから楽に対処できそうだけれど、複数の敵が出てきたり、ほかの敵と戦闘している時に出てくることも十分に考えられる。目先の敵だけでなく、まわりの空間にも注意を払う必要がありそうだ。

朱童ひふみ

大人を感じさせる女性。装飾品集めが趣味で、ふだんから身体のあちこちにアクセサリーをつけている。彼女の武器は、表面を鏡面処理した長めの扇(最大360度まで広げられる)と、左手のグラブに巻き込んである銀の糸だ。奈良県出身、25歳。(CV：天野由梨)

CHARACTER PROFILE

©SQUARE ©YUKE'S

『双界儀』の世界とは？

現代の日本が舞台になっているものの、写真から受ける印象は異世界そのものというこのゲーム。ここで改めて、背景世界について紹介していくことにしよう。

【物語】1997年12月、大異変は富士山から始まった。富士山が爆発し、2つに引き裂かれたのである。その直後には、日本各地で同時多発的な爆発も起こる。放出されたエネルギーは巨大な火球を生み出し、瞬時にして半径50キロという広域を焦土と変えてしまった。周囲のありとあらゆる物質はその火球に引き寄せられ、最終的には全長150キロ、直径10キロという巨大な黒い石柱だけが残った。この災害で日本は人口の3割を失ってしまう。さらには各地に異形のモンスター（寄り神）まで姿を現すように……。そんな混乱に満ちたある日、能登に住む平凡な女子高生だった[illegible]みつはに運命的な出来事が起こる！

【用語解説】寄り神：常世に棲み、現世に妖気を喰らい成長し続ける、[illegible]のみの存在。人々から神と呼ばれてきた「よりつくもの（依り憑くもの）」の正体。本来は決まった形態を持っていないが、現世（我々の世界）に顕現した時、その場にあったものに取りついて実体化する。

五方輪：「闇の理を護る」という使命のもと数千年前から寄り神と戦い続けてきた組織。武術と呪方術を取りまとめた"[illegible]"を体得している。このゲームに登場するキャラの5人は、この五方輪に属している。

▶ハイクオリティなムービーでそれまでのストーリー展開が語られていく。

◀ごく普通の女子高生であったみつはは、だが闘いの渦に巻き込まれていく。

4つのボタンが持っている役割は覚えたかな？

△ ジャンプ

その場からジャンプをするためのボタン。ジャンプ後もボタンを押し続けていると、空中で方向転換（最大で180度まで）することができる。壁や建造物が近くにある場合、このボタンを押すことでよじ登ることも可能だ。ふつうのジャンプで届きそうにない場所でも、試してみる価値はあるぞ。

▼▶空中で向きを変えたり、壁をよじ登ったりもできる。

○ 呪方術

○ボタンには2種類の役割が割り振られている。敵の動きを一定時間封じる結界と、8種類の直接攻撃する封陣符だ。前者は複数の敵に展開したり、単独の敵に重ね掛けしたりすることができる。後者は敷設枚数を増やすことで様々な効果が得られる。どちらも上手に使いこなしたいところだ。

◀▼防御用の結界と攻撃用の封陣符を使い分けよう。

□ 神通足

地面を走るのではなく、宙に浮いたまま高速移動するためのボタン（今まで「ブースト」と呼んでいた物と同じだ）。神通足を発動させている時は方向転換ができないので、使いどころには十分注意しよう。神通足で移動している最中に◎ボタンを押すと、途中でキャンセルして降り立つことができる。

▲▶移動用のボタン。使いどころを間違えないように。

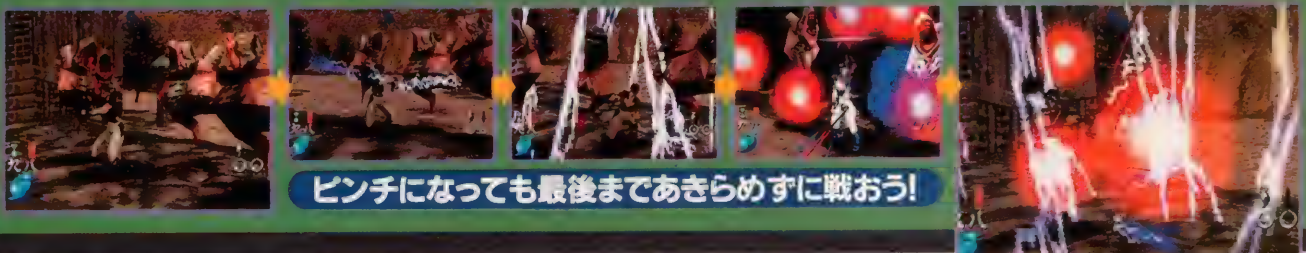
× 攻撃

このボタンを押すと身につけている武器で攻撃する。ただし武器はキャラクターごとに設定されている関係で、ひと口に「攻撃」といっても、内容は異なってくる（現時点では剣や弓などの存在が明らかになっている）。もっとも多用することになるボタンだけに、ちゃんと間合いを把握しておきたい。

◀▲このようにキャラごとに攻撃内容は異なっている。

新システム発覚！ これが全方位攻撃だ！

吹飛ダメージモーション中に○ボタンを押すと、周囲の敵をなぎ払う全方位攻撃を行なうことができる。敵に囲まれたら狙ってみよう！



ピンチになっても最後まであきらめずに戦おう！

複数の技［ボタン］を組み合わせることでコンビモーションと呼ばれる連携攻撃が可能に！

4つのボタンの役割はわかってもらえたかな？ このゲームでは、これらを組み合わせて使うことで、様々な連携攻撃を繰り出せるようにもなっている。ここでは代表的なコンビモーションを、実際の操作内容と共に連続写真で紹介しよう。なお、攻撃以外の組み合わせ（ジャンプ後に神通足で高速移動するなど）も、もちろん可能だぞ！

✚キー［ダッシュ］＋⊗攻撃

◀✚キー操作でダッシュし、その状態から攻撃を行なうコンビモーション。立った状態から出す攻撃よりも威力が高そうだ。

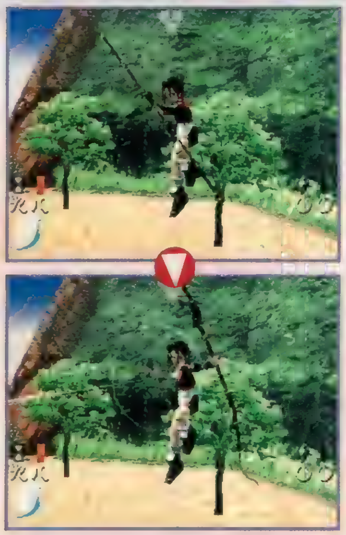
◀神通足と異なり、地面の上を走っている点に注目。建物などの障害物がある場所では、使いにくい攻撃方法かもしれない。

▢神通足＋⊗攻撃

◀神通足中に攻撃するとこのコンビモーションになる。進路変更ができないので、出す直前のキャラの向きには注意しよう。

◀攻撃判定が出ている時間が長いため、軸線上にいるすべての敵にダメージを与えることができる。うまく使いこなせば強力。

△ジャンプ＋⊗攻撃 その1



◀ジャンプ中（上昇中または下降中）に攻撃すると、その高度を保ったまま周囲を攻撃する。複数の敵を倒すチャンスだ。

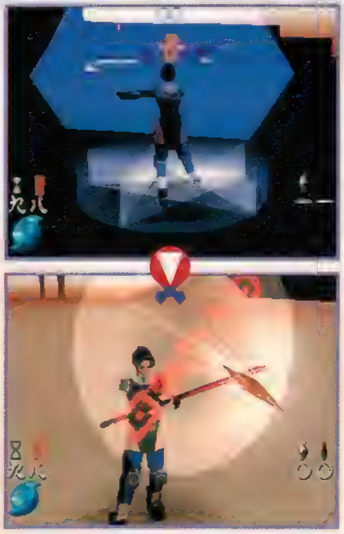
◀空中の敵に対して有効な攻撃といえるだろう。キャラによって攻撃方法が微妙に異なるので、あらかじめチェックしておこう。

△ジャンプ＋⊗攻撃 その2

◀ジャンプの頂点で攻撃すると、地上にいる敵を目掛けて突進する攻撃になる。いってみれば、「神通足＋攻撃」の急降下版だ。

◀「その2」を出そうとして「その1」を出してしまうミスには要注意。ジャンプの頂点でどういうポーズを取るか見極めよう。

◯結界＋◎封陣符



◀結界を展開して敵の動きを止めたところ。うまく捕捉できたとはいえ、効果があるのは限られた時間のみ。すぐ攻撃しよう。

◀ここでは同じボタンを使い、封陣符で攻撃している。発生させるのに時間がかかる攻撃だけに、結界と併用するのが基本。

攻撃ボタン⊗を連打するだけでもコンビモーションが発動するぞ！

[illegible]

[illegible]

3つの技を組み合わせることもできちゃうのだ！

○結界＋□神通足＋×攻撃

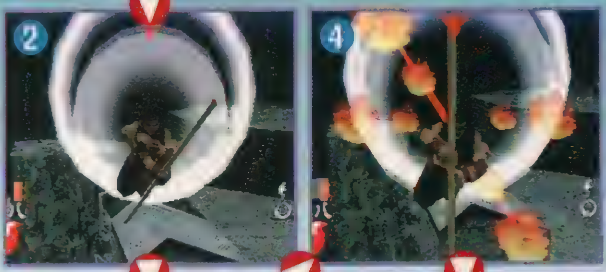
◀まずは敵を結界で捕らえる。攻撃方法はいくつもあるが、ここでは神通足と攻撃とのコンビモーションで攻めることに決定。

◀錐もみ状に回転しつつ突進していく技だ。結界に捕捉された敵は身動きが取れない。ただ、やられるのを待つばかりだ。

△ジャンプ＋□神通足＋×攻撃

ジャンプで飛び立つところからスタート(写真①)。目標地点を定めたら、高度を保ったまま神通足で高速移動する(②〜③)。そして、そのまま錐もみ式の攻撃を決めるのだ(④〜⑥)。

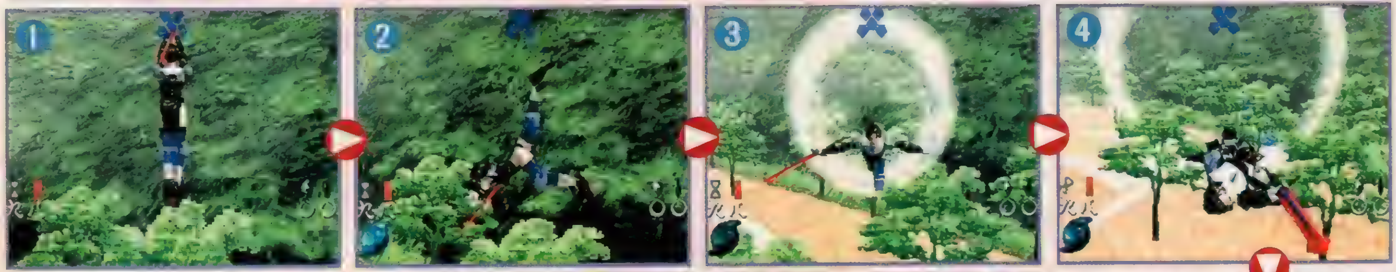
高度は神通足を始めるタイミングによって調節することができる。ただし、進行方向が固定されてしまうため、ジャンプする前に向きの調整をしておく必要があるぞ。また、高度こそ変えられないものの、ジャンプ中の方向転換を利用することで、好きな方角に向かって神通足で進むことも可能だ（時間はかかるが、降下中に神通足を使えば高度も調節できる）。もちろん、その前に敵の攻撃を受けてしまっては意味がないのだが。



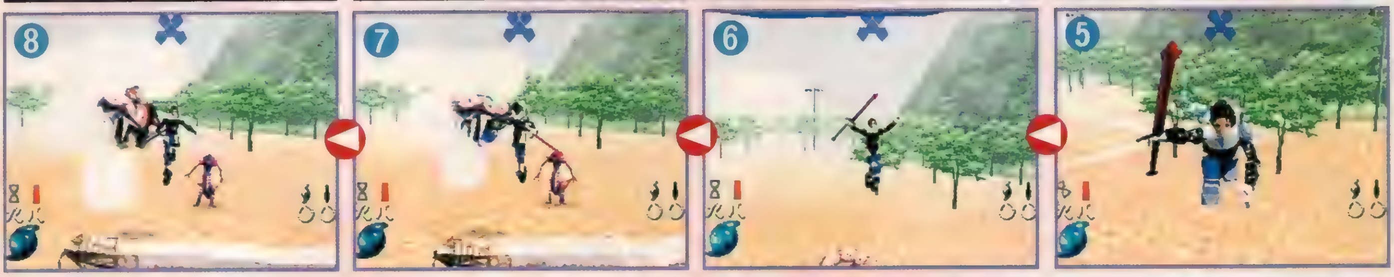
組み合わせ方によってはもっとたくさんの技を連携させることもできるぞ!

最後に「こんなことまでできる」という例を紹介しよう。写真を見ると複雑なアクションにしか思えないかもしれない。でも、上に表示してある操作内容を見てもらえば、3つのボタンをタイミングよく押すことだけで、このアクションを実現していることがわかってもらえるだろう。

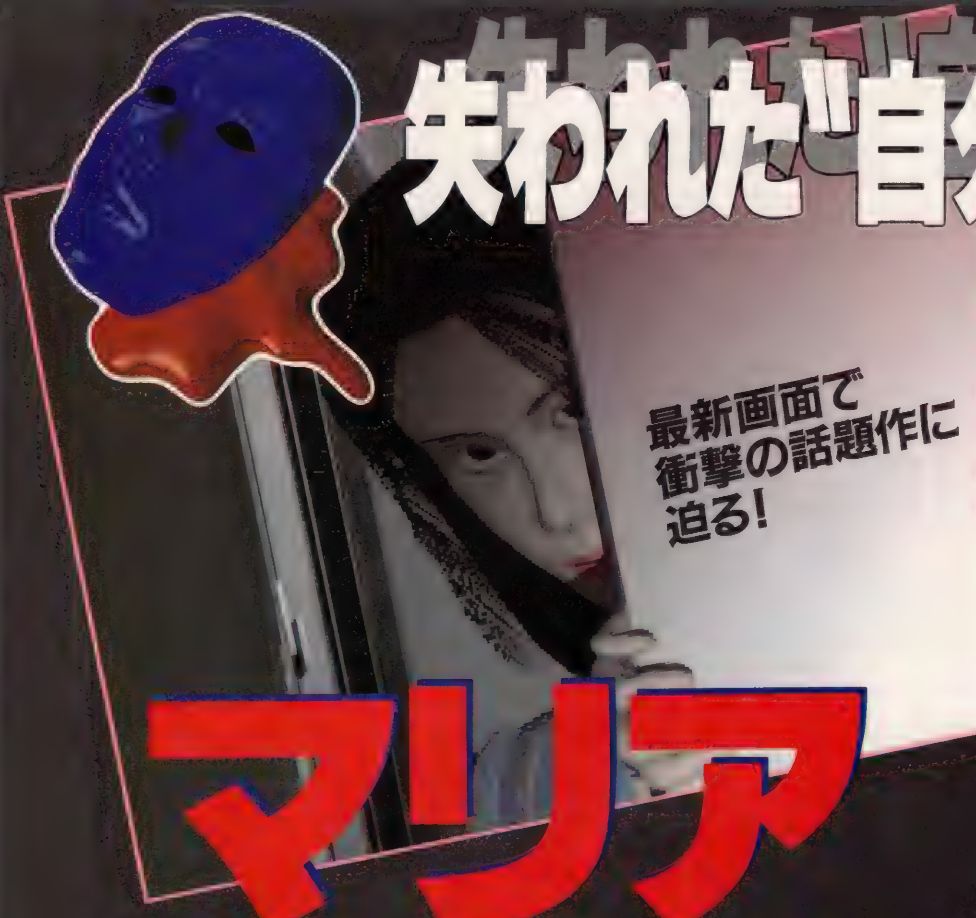
△反転ジャンプ〔押しっぱなし〕 / □神通足 / ×攻撃距離延長



〔入力なし〕 / ×攻撃 / 〔入力なし〕 / 〔入力なし〕



失われた"自分"を探す旅

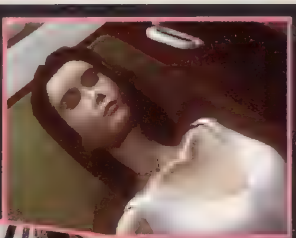


TVの連続ドラマのような先が気になるシナリオ構成とゲームならではの自由度で、"インタラクティブドラマ"という新ジャンルに挑戦する話題作『マリア』。"多重人格"をテーマに、人間の内面に迫るそのストーリーの中から、今回は『マリア』ワールドの入口となるプロローグと第1話を徹底紹介する!!

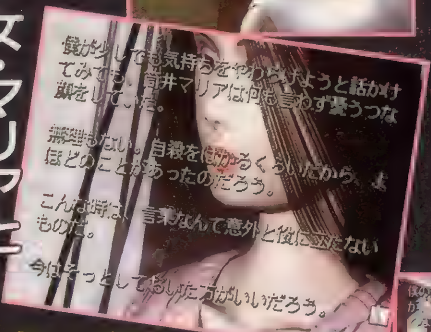
マリア
君たちが生まれた理由

マリア 君たちが生まれた理由	
12 11(予)	▶¥6,800(予) ▶アクセラ
	▶MC(1ブロック)

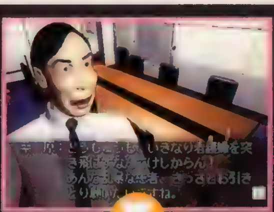
謎の美少女・マリアと青年医師・高野の出会い



▶病院に運び込まれるマリア。自殺当夜は、家に1人きりだったらしいが……。



ある夜、筒井マリアという少女が、陶器のかけらで手首を切り自殺を図った。彼女は主人公である青年医師・高野の勤める病院に運び込まれ、何とか一命を取り止める。ところが、目を覚ましたマリアは記憶の一部を欠落し、自殺しようとしたことすら覚えていなかったのだ……。そんなマリアが入院してから数日後、高野はマリアの不審な噂を耳にする。突然人が変わったように乱暴になったりするというその噂は、やがて病院内でも問題視され、ついにマリアは施設に送られることに。マリアを救いたい高野は、施設への引き継ぎの日まで、彼女の精神カウンセリングの担当を買って出る。高野と接するマリアは悪びれた様子もなく、すべてに「覚えが無い」と言う。謎ばかりがふくらむそんなある日、それは起こった。



◀入院してからのマリアの不審な行動は、病院内でも物議をかもし出していた。

◀高野によるカウンセリングによって、マリアも断片的に記憶を取り戻して行くが……。

プロローグ 余計なお世話だよ

▲看護婦に乱暴するマリアには、普段のおとなしく清楚な面影はなく、まるで別人のようだ。

マリアが豹変!?

◀カウンセリングのさなか、突然人が変わったように荒々しい口調でマリアは語り出した!!

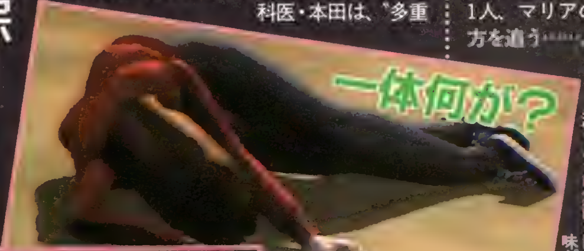
© 1997 AXELA/BREAK

へ…序盤のストーリーを大公開!!

第1回 誰かが殺しに来る

マリア失踪!! その行方と真の目的とは!?

マリアの思わぬ変貌にカウンセリングが中断してしまった日の翌日、高野は再びマリアの病室を訪れた。やはりマリアには変貌時の記憶はなく、ただ〝バラの花〟に何か原因があるのでは？　と語るのみ。その後のカウンセリングで、マリアには5歳のときに強盗によって両親を惨殺されたという過去があることも判明。そんなマリアを高野の友人の精神科医・本田は、〝多重人格症〟と分析する。数日後、マリアは別の人格に導かれ、深夜の病院から逃走する。そして、マリア失踪で揺れる病院に、今度はマリアの両親の惨殺事件を追う老刑事・二階堂が現れる。彼はマリアに面会を求めにきたのだが、当然彼女は不在。一刻を争う状況に、高野は1人、マリアの行方を追う……。



◀失踪したマリアを発見！　横たわる彼女に寄り添うように地面に置かれているバラにはどんな意味が!?　そして、ここは一体!?

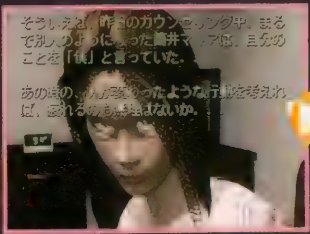
◀バラがマリアの人格変貌の、何らかの引き金になっているのは間違いなさそう。

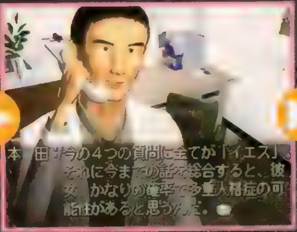
マリアの自宅の探索はインタラクティブムービーで！

ゲームの進め方により、マリアの家を探索する場合もある。ここでは実際に中を歩きながら、手がかりを探していくのだ。

▲基本的には高野の視点で展開。要所ではムービーに切り替わる。

▼こういったパズルのような謎解きも用意。物語に深く絡んでくるぞ。


▲前回のカウンセリングでの、マリアの様子を思い出す高野。自分自身を「僕」と呼ぶマリアは、明らかに別人であった。

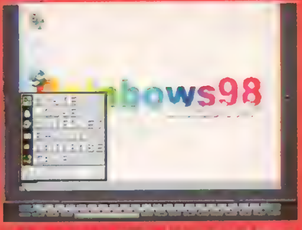

▲マリアの豹変ぶりや言動、そして過去から検証してみると、彼女が〝多重人格症〟である可能性は非常に高い、と本田は語る。

▲その後、マリアも過去のことを少しずつ思い出し、その日のカウンセリングも順調に終えられたと思われたのだが……。

▲枕元の時計が深夜0時を告げるとともに、マリアは病院から脱走！

徹底検証 これが物語のカギを握る高野の愛用パソコン「Rainbows98」だ！

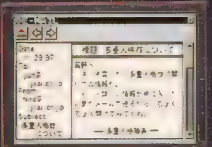
高野愛用のパソコンには「Rainbows98」というOS（基本プログラム）が採用されている。このOSでは、今までの調査で判明したことや、出会った人物の情報を記録し、いつでも呼び出すことができる。プレイヤーを助ける逸品なのだ。



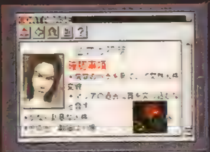
▲各アイコンをダブルクリック（ボタンを2回押し）すれば、その機能が利用できるぞ。

多彩な機能の数々に注目!!

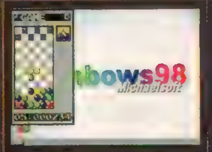
E-MAIL


◀高野の友人・本田などから、ゲームのヒントとなるE（電子）メールが送られて来るぞ。

DATABASE①

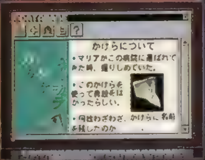

◀マリアたち、登場人物のプロフィールを検索できる。マリアの別人格も登録されるぞ。

GAME



◀同色の玉を4つ並べて消していく落ちモノパズル。ゲームの進行には一切関係ない（笑）。

DATABASE②



◀手に入れたアイテムの詳細情報が見られる。新しい物を入手したら、必ず調べてみよう。

ロンドンの闇が血に染まる!!

街をさまよう異形のモンスターたち、迷宮内に隠されたさまざまな謎……。恐怖感あふれる演出に、格闘と謎解きの要素をプラスした、３Ｄホラーアクションの大本命が登場！　キミを悪夢の世界へ誘い込む！

正義のために戦う神父と父の敵を追う女…壮絶な物語が今、始まる！

映画的な演出とＡＣＴとしての奥の深さを兼ね備えた『ナイトメア・クリーチャーズ』。そのストーリーは悪夢に侵された19世紀のロンドンで幕を開ける。悪の首謀者アダム・クロウリーが放ったモンスターが夜の街をさまよい始めたのだ。闇に潜むモンスターを倒し、夜明けまでにクロウリーを追い詰めなけば、世界中が恐怖に染まってしまう！　ひとけのない公園や地下迷路、不気味な洋館などを舞台に、隠された謎を解き明かしモンスターと戦おう。ただし登場するモンスターは多種多様、攻撃のバリエーションも実に多彩。だが、武器と魔法の力を使いこなし、悪の野望を打ち砕けるのは、夜の街にたった１人、キミだけなのだ！

プレイヤーの分身となるのは、運命に導かれた２人の男女。イギリス国教会の神父イグネィシャスは格闘の心得を持つ正義感あふれる男。チャーミングなアメリカ娘のナディアは父を殺された復讐のため立ち上がる。キミはどちらかのキャラを選んで、邪悪な敵に立ち向かうのだ。

勇気ある
ナディア

正義の神父
イグネィシャス

◀イグネィシャスは神父でありながら、格闘の腕もかなりのもの

Nightmare Creatures
ナイトメア・クリーチャーズ

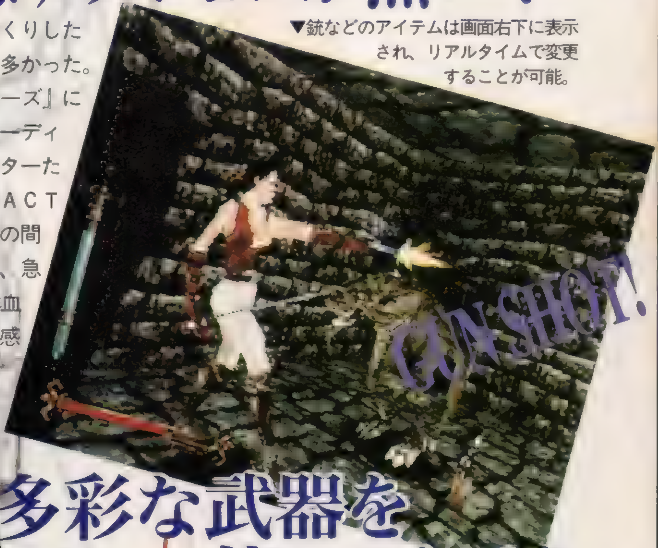
Nightmare Creatures
ナイトメア・クリーチャーズ

2月（予） ACT	▶¥5,800（予）　▶SCEI
	▶MC（ブロック数未定）、AC

©1997 Sony Computer Entertainment Europe (A division of Sony Electronic Publishing Limited)　©Kalisto Technologies 1996-1997

スピーディーなアクションが熱い！

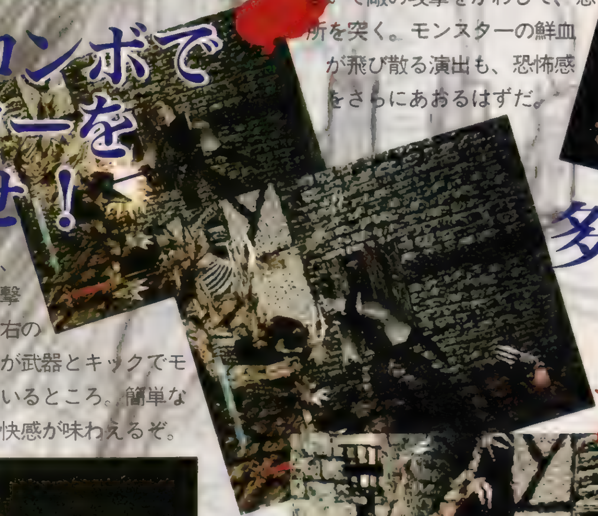
従来のホラー感覚のゲームでは、ゆっくりした動きで、忍び寄る恐怖を演出することが多かった。しかし、この『ナイトメア・クリーチャーズ』に登場するキャラクターは、とにかくスピーディー。唐突に、しかも次々と現れるモンスターたちはもちろん、マイキャラの動きも格闘ＡＣＴなみに素早くダイナミックなのだ。一瞬の間合いで敵の攻撃をかわして、急所を突く。モンスターの鮮血が飛び散る演出も、恐怖感をさらにあおるはずだ。



▼銃などのアイテムは画面右下に表示され、リアルタイムで変更することが可能。

華麗なコンボでモンスターをブチ殺せ！

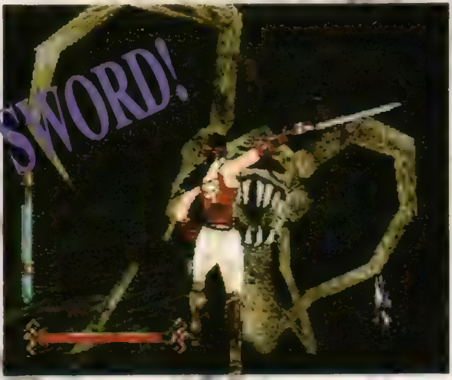
このゲームでは、なんと、格闘ＡＣＴ顔負けの連続攻撃を繰り出すこともできる。右の連続写真はイグネィシャスが武器とキックでモンスターをボコボコにしているところ。簡単なコマンド入力でコンボの爽快感が味わえるぞ。



多彩な武器を使いこなそう

▼特殊なアイテムを使えば、敵を火だるまにしたり凍らせたりすることもできる。

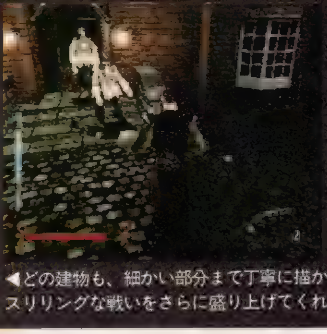
爽快!!



◀巨大なモンスターに剣で立ち向かうナディア。女性キャラのナディアは、軽い剣の扱いを得意とする。

19世紀のロンドンの街並みをリアルに再現

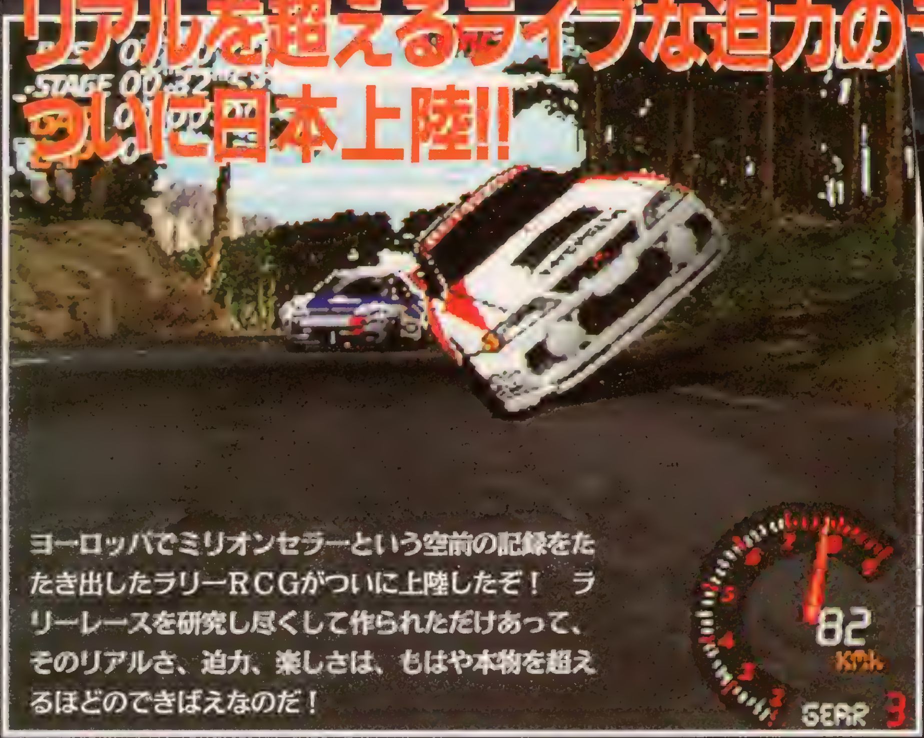
『ナイトメア・クリーチャーズ』の舞台となるのは、ゴシックホラーのムードただよう19世紀のロンドン。細部まで作り込まれた世界設定が、リアルかつ幻想的な雰囲気を醸し出している。さらに、街をさまようモンスターもグロテスクながらどこか美しさを感じさせるデザインで、夜の街並みの静寂さに違和感なく溶け込んでいるといえるだろう。



◀石造りの建物から現れるゾンビたち。階段を音もなく下りてくる様子は、やはり不気味だ。

◀どの建物も、細かい部分まで丁寧に描かれておりスリリングな戦いをさらに盛り上げてくれる。

リアルを超えるライブな迫力のラリーRCG ついに日本上陸!!



ヨーロッパでミリオンセラーという空前の記録をたたき出したラリーRCGがついに上陸したぞ！　ラリーレースを研究し尽くして作られただけあって、そのリアルさ、迫力、楽しさは、もはや本物を超えるほどのできばえなのだ！

整備されていない道をパワフルに走り抜け、マシンの性能を極限まで引き出し、ひたすらゴールを目指す…。これぞ"ラリー"という名の、世界でもっとも過酷なレースの醍醐味である。そんなラリー独特の魅力を見事にシミュレートしたRCG、それがこの「V-RALLY」なのだ！　横転やスピンなど当たり前の過激な展開をはじめ、見どころいっぱいのこのRCGの魅力を、ドーンと紹介することにしよう。

世界8カ所で開催されるラリーのコースは全24種

CHECK POINT

激しいレースはインドネシア、イングランド、スペイン、ニュージーランド、スウェーデンといった国々。そして、コルシカ島やアルペン、サファリを合わせた、世界8カ所全24コース（1カ所3コース）で繰り広げられるのだ。しかもそれぞれのコースが、各開催地の文化や風土を反映したグラフィックで彩られているので、レース中の風景を見ているだけでも充分に楽しめてしまう。これだけのボリュームなので、より高度な走りを追求したい上級者はもちろん、気軽にドライブ気分で走りたいという初心者でも楽しめるのだ。変化に富んだ、美しいコースの数々を心ゆくまで楽しもう。

Spain（スペイン）

◀外国のリゾート地を走っていると、心も自然と弾んできてしまうから不思議だ。ときどき降り注ぐ太陽の光も、とても気持ちいいぞ。

▶雪景色が美しいスウェーデン。路面がスリップしやすいので、急ハンドルは控えるべし。わずかなミスが事故につながる、テクニカルなコースなのだ。

Sweden（スウェーデン）

Safari（サファリ）

◀背景の原住民や野性動物たちが出迎えてくれるサファリ。まさに自然の真っただ中を突っ切っている気分が味わえるコースだ。

V-RALLY ブイ・ラリー チャンピオンシップ・エディション CHAMPIONSHIP EDITION

V-RALLY
CHAMPIONSHIP EDITION

1|4(予) RCG ▶¥5,800 ▶スパイク ▶対応周辺機器未定

©INFOGRAMES MULTIMEDIA ©1997 Spike／GEO

使用車種は11種類も用意されている

プレイヤーが操作する車の車種も、コースバリエーションに負けないくらい豊富に用意されているぞ。今回初公開となった日本版だけに登場する"トヨタカローラ"をはじめ、実際のラリーで活躍している人気車種がズラリと11車種も勢ぞろい！　あくまで車の持つ性能を優先して選ぶもよし、自分の愛着のある車を選ぶもよし、あるいは前から憧れていた車を選ぶもよし。その選択はプレイヤーしだいなのだ。

TOYOTA COROLLA 日本版に登場!!

97 Citoroen Saxo kit-car

97 Ford Escort WCR

97 Mitsubishi Lancer Ev.IV

97 Nissan Almera kit-car

97 Peugeot 106 Maxi

97 Peugeot 306 Maxi

97 Renault Maxi Megane

97 Seat Ibiza kit-car

97 Skoda Felicia kit-car

97 Subaru Impreza 555

リアルでシビアな操作感が熱い3つのモード

このRCGには、大きく分けて3つのモードが用意されている。それぞれに独自の展開や目的が用意されているので、各モードごとに違った緊張感と楽しさを味わえるぞ。コースの先のカーブを教えてくれる表示も用意されているので、どのコースも展開はシビアとはいえ、初心者でも安心してプレイできるのだ。

ARCADE アーケード

易しい順で各コースに挑戦するモード

このモードでは、イージー（4コース）、ミディアム（6コース）、エキスパート（8コース）の順に、簡単なコースから始めて次々に難しいコースにチャレンジしていく。腕を磨きたいという人にピッタリのモードなのだ。

◀難易度は3種類あるけれど、最初はイージーモードしか選べない。

▶制限時間内にチェックポイントを通過する必要があるので、緊張感タップリ。

細かな設定も可能なのだ

レース前には、サスペンション、変速比率、オートマかマニュアルかなどの各種セッティングを変えることができるぞ。最初は初期状態でプレイして、ゲームに慣れてきたら、いろいろな設定を試してみよう。

TIME TRIAL タイムトライアル

ベストタイムなど、自分の限界に挑戦するプレイが楽しめるモード

ベストタイムを競うこのモードでは、自らのベストタイムの記録（ゴースト）と競うこともできる。友だちとの2P対戦プレイも、このタイムトライルモードの中に用意されているぞ。

◀自分の限界にチャレンジしたい人なら、このモードで腕を磨くに限る。ベストラップを目指して頑張ろう。

▲このモードでは2P対戦も楽しめる。ちなみに画面分割は上下、左右のどちらかから選べるぞ。

CHAMPIONSHIP チャンピオンシップ

世界各地を転戦し優勝を目指そう!

世界各地の特徴豊かなコースを転戦し、順位に応じて与えられるポイントの累計を競うのがこのモード。自分の走りを再現してくれるリプレイモードをはじめ、ベストタイムや平均速度、各ラップタイムなどの細かい成績もプレイヤーに知らされるので、レースを見直す楽しさもキチンとおさえられているぞ。単なるポイント稼ぎの展開だけに終わっていないところも見逃せないのだ。

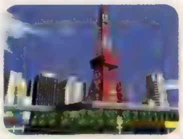
◀▲天候や昼や夜といった時間の変化もあるので、よりリアルなレースが楽しめるのだ。

PlayStation™
PlayStation
*おねーちゃんかほしけりゃ、おれたちがおねーちゃんになれはいい　それたけのことさ
プレイステーションクラブ
フェスティバル'97-'98
●東京　11/15(土)・16(日)幕張メッセ展示ホール
●名古屋 11/23(日)・24(祝)名古屋市総合体育館レインボーホール
●福岡　11/29(土)・30(日)マリンメッセ福岡アリーナ
●大阪 12/6(土)・7(日)アジア太平洋トレードセンターAホール
●札幌 12/20(土)・21(日)月寒グリーンドーム中央ホール

思いきって、コンパニオンなくしました。それでイベントに来ないようじゃ本当のプレイステーションファンじゃないぜ。君の魂を見せてくれ、ベイベ。

前回の広告

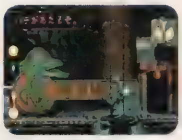
今回はおねーちゃんよりソフト体験最優先。ここにあげた14本をはじめ話題のソフトを100本以上用意した。これがプレイステーションの魂だぜ。



A5 A列車で行こう5
(株)アートディンク
12月4日発売予定

オレっ!トンバ
(株)ウーピーキャンプ
12月11日発売予定

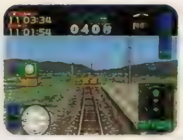
ロックマンDASH
(株)カプコン
12月発売予定



ABE a GO GO
ゲームバンク(株)
12月11日発売予定

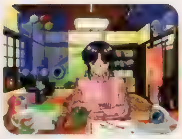
ミニ四駆爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGPハイパーヒート
(株)ジャレコ
11月20日発売予定

ゼノギアス
(株)スクウェア
'98年1月29日発売予定



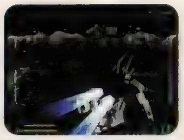
電車でGO!
(株)タイトー
12月発売予定

テイルズ オブ デスティニー
(株)ナムコ
12月13月発売予定

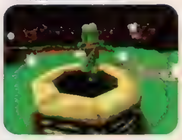


NOëL～La neige～
パイオニアLDC(株)
12月下旬発売予定

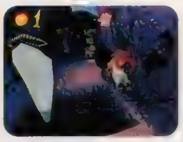
桃太郎電鉄7
(株)ハドソン
12月23月発売予定



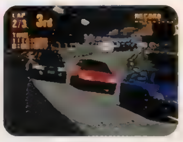
機動戦士Zガンダム
(株)バンダイ
12月中旬発売予定



クロック!パウパウアイランド
(株)メディアクエスト
12月発売予定



クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲!～
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
12月18日発売予定



グランツーリスモ
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
12月23日発売予定

開催時間（各会場共通）
10:00～12:00 プレイステーション・クラブ会員専用
12:00～16:00 プレイステーション・クラブ会員・一般
*会場内の混雑状況により入場制限を行う場合があります。
あらかじめご了承ください。

入場資格
●プレイステーション・クラブ会員の方
（お友達2名まで一緒に入場できます）。
●下記の5誌に付いている入場券をご持参の方。
10/23・11/6発売 「PlayStation Magazine」
10/30発売 「HYPER プレイステーション」
10/31・11/14発売 「電撃プレイステーション」
11/7・14発売「THE PLAYSTATION」
11/16発売 「HYPER プレイステーション RE-MIX」
*会員の方は会場入口にてメンバーズカードを提示してください。
●イベント当日、会場周辺は大変混雑が予想されますので、公共の交通機関をご利用ください。
●会場内での飲食は禁止です。
●小学生以下の場合は、保護者の方もご一緒に入場できます。
●会場内での係員の指示及び注意事項に従わずに生じた事故については、主催者は一切責任を負いません。

主催
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント、プレイステーション・クラブ事務局

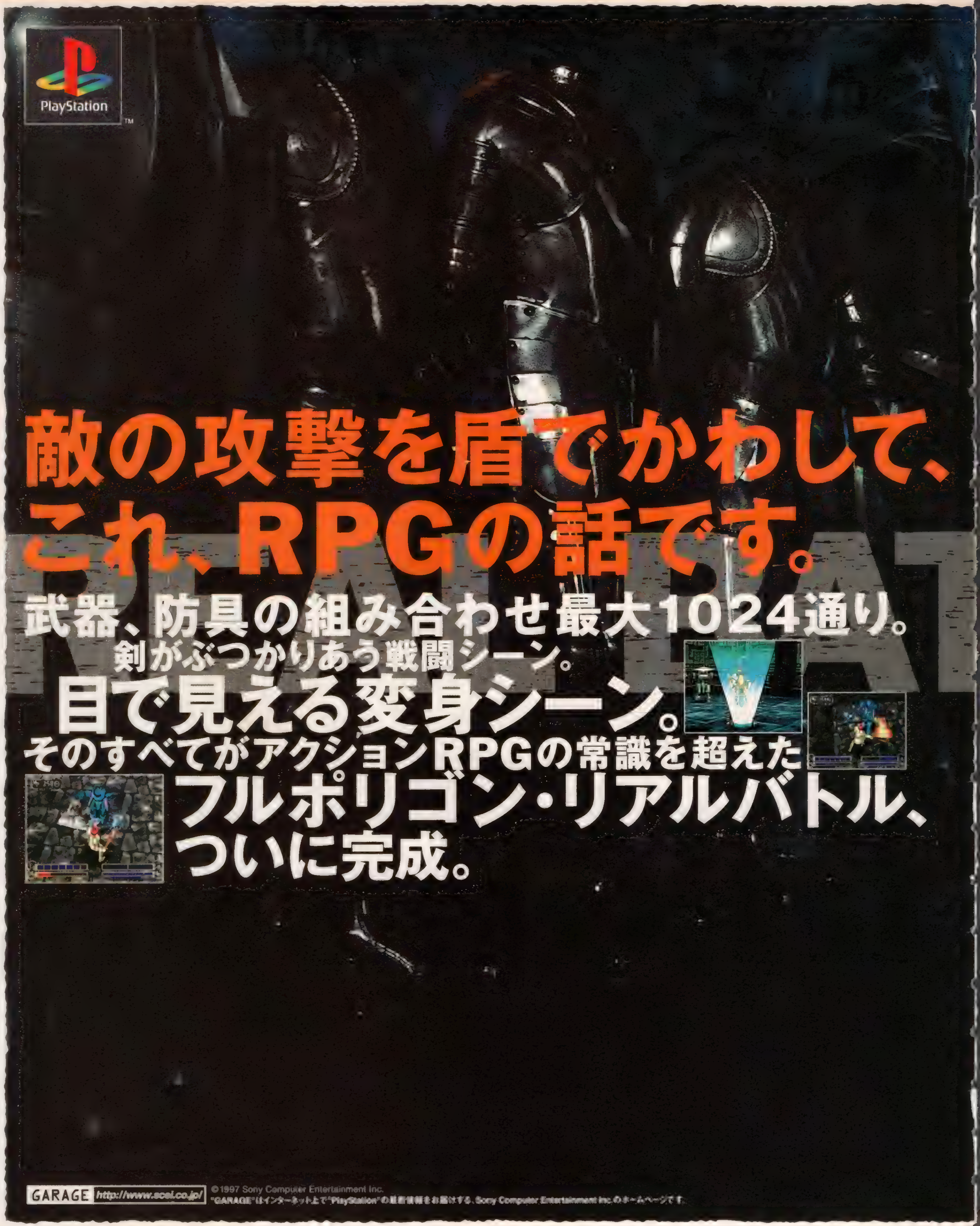
プレイステーション・クラブ フェスティバル'97-'98の詳細、プレイステーション・クラブへの入会方法についてのお問い合わせは下記まで。 *入会手続きには多少のお時間がかかります。
プレイステーション・クラブ事務局／〒162 東京都新宿区市ヶ谷本村町1-1 住友市ヶ谷ビル11F TEL.03-3266-7830(10:00～17:30 土・日・祝日は休業)

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●商品についてのお問い合わせ先:(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

©1997 ARTDINK. All Rights Reserved. ©1997 WHOOPEE CAMP Co, Ltd. ©CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. ©Oddworld Inhabitants Abe's Oddysee™ & ©1997 Oddworld Inhabitants Inc All rights reserved Created by Oddworld Inhabitants Inc Published by GT Interactive Software Corp Distributed by GAMEBANK Corp. under sublisense from GT Interactive Software Corp., All other trademarks are the property of their respective companies ©1997 JALECO LTD. ©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京 ©タミヤ ミニ四駆は田宮模型の登録商標です。©1997 スクウェア キャラクターデザイン:田中久仁彦 メカニカルデザイン:石垣純哉 ©TAITO CORP 1996,1997 ©1997 NAMCO Ltd. ALL RIGHTS RESERVED ©いのまたむつみ ©PIONEER LDC.INC. ALL RIGHTS RESERVED ©1997 HUDSON SOFT ©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1997 ©1997 Argonaut Software Limited. All Rights Reserved ©Crash Bandicoot TM &© UIS; Source Code NDI ©1997 Sony Computer Entertainment Inc


PlayStation
敵の攻撃を盾でかわして、
これ、RPGの話です。
武器、防具の組み合わせ最大1024通り。
剣がぶつかりあう戦闘シーン。
目で見える変身シーン。
そのすべてがアクションRPGの常識を超えた
フルポリゴン・リアルバトル、
ついに完成。
GARAGE http://www.scei.co.jp/
©1997 Sony Computer Entertainment Inc.
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

まわり込んで、そこで一撃。
TLE RPG
リアルバトルRPG
グランストリーム伝紀
The Granstream Saga
絶賛発売中! 標準価格5,800円(税抜) SCPS 10046
「グランストリーム伝紀」で SPOON DROPS を手に入れよう。
11月6日発売「グランストリーム伝紀」をお買い上げいただいた方の中から抽選で500名様に「グランストリーム伝紀」ロゴ入りアルバ「SPOON」をプレゼント ソフト封入のセプターフォースステッカー(5色いずれかが入っています)を送ると、ステッカーと同色の「SPOON」が抽選で各100名様に当たります 詳しくは封入の応募要領をご覧下さい
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

THE TERRIBLY SICKEST COASTER IN THE WORLD.

MAD PANIC COASTER

GO STRAIGHT TO HELL ☠

SHOCK ! SMASH ! SCREAM !

HARD CORE NON STOP ACTION GAME FOR CHICKEN BOYS AND CLUELESS GIRLS!

11/20 ON SALE ¥4,800

NON STOP ACTION GAME FOR PlayStation.

マッドパニックコースター

走る！撃つ！飛ぶ！落ちる！君の部屋に、絶叫マシーンがやってくる！

スーパースピードのコースターに乗せられ、モンスターたちが待ち受けるマッドなコースの上を見事走り抜けることができるか！ゲーム史上類をみないスピード感、ユニークなキャラクターたち、ごきげんなサウンド、そして、そう快感がテンコもりのユニークなノンストップアクションゲームだぁ！さあなにはともあれ、トライ&ライド！ハマること保証付だぜ！標準価格4,800円(税抜)。

"PlayStation" ©1997 HAKUHODO Inc.

電撃

RPG宣言'98

電撃PSはRPGの味方です！ それは電撃プレイステーションVol.3から変わりません。またPSにRPGが少なかった頃から応援してきた証です。そして今、さらに素晴らしくなるためにRPG宣言で盛り上げます！

イラスト／C次郎

3号連続 RPG大特集 第1弾

CLOSE UP!
：気になる期待の新作を徹底的に大解剖！ 発売日が待ち遠しい、そんな情報満載です！

38P テイルズ オブ デスティニー
42P チョコボの不思議なダンジョン
46P ゼノギアス
52P フロントミッションオルタナティヴ
56P スペクトラルタワーII
60P ツインビーRPG
64P ブリガンダイン
66P 竜機伝承DRAGOON
68P ネオリュード2
70P ウィザードリィ リルガミンサーガ
72P アンシャントロマン
74P RPGツクール3

HOW TO WIN
：悩める貴方の疑問もこれでバッチリ大解消！ ディープな攻略で勝負なら絶対に負けません！

76P フロントミッションセカンド
82P アザーライフ アザードリームス
86P MOON
90P グランストリーム伝紀
94P こみゅにてぃぽむ
96P RPGカタログ

電撃RPG宣言'98 CLOSE UP!

テイルズ オブ デスティニー

Tales of Destiny

12 23 ▶RPG ▶¥5,800 ▶ナムコ ▶MC（1ブロック）

'95年にSFCで発売され、大ヒットしたファンタジーRPG『テイルズ オブ ファンタジア』の流れを汲む、この冬最大の期待作『テイルズ オブ デスティニー（以下、TOD）』。今回は、これまでに判明したすべての情報を基に、『TOD』の総まとめをお贈りしよう！

MAIN CHARACTER

曲がったことが嫌いな正義漢

スタン・エルロン

一旗揚げようと田舎を飛び出した、物語の主人公。曲がったことが嫌いな正義漢で、積極的かつ前向きな性格の持ち主だ。女性に弱く、ルーティにはいつもやりこめられている。火の属性を持つソーディアン"ディムロス"のマスター。

独特の世界観&システムが魅力のSFファンタジー

特殊な力を持つアイテム「レンズ」、それを使って大空を飛ぶ人工生物「飛行竜」など、ＳＦとファンタジーが融合した独特の世界観が、『ＴＯＤ』の大きな魅力の１つ。また、前作で好評を得た戦闘システム「ＬＭＢ」をさらに発展させた「Ｅ-ＬＭＢ」や、意志を持つ剣「ソーディアン」の存在など、注目ポイントはたっぷり用意されているぞ！

▲アクション性の高い、独特の戦闘シーン。

▶グラフィカルなイベントシーンが随所で展開される。

物語のカギを握る9人の若者たち

「ＴＯＤ」の大きな特徴の１つが、主人公のスタンを始めとする個性あふれるキャラクターたちだ。彼らにはそれぞれ緻密な背景設定がなされており、ゲームでは、それらを元にエピソードが展開されていく。つまり、彼らの性格や生い立ちを理解することが、ゲームをより深く楽しむことにつながるのだ。そこで今回は、彼ら９人について改めて詳しく紹介していくことにしよう。

ボーイッシュな美少女冒険家

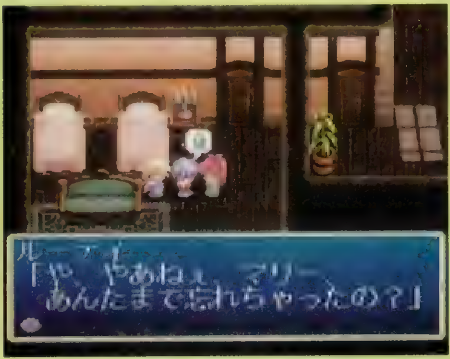
ルーティ・カトレット

見た目はかわいいが、気が強く、ひねた性格の持ち主。「世の中金がすべて」という信念を持っている。実は、健気な目的を胸に秘めているらしいが……。水の属性を持つソーディアン"アトワイト"のマスター。

©いのまたむつみ／㈱ナムコ ※画面は開発中のものです。

注目の『TOD』ワールドを徹底チェック！

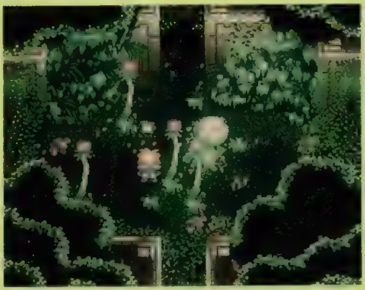
キャラクターの魅力に加え、「TOD」のもう１つの注目ポイントとして挙げられるのが、ゲームの舞台となる世界のさまざまな設定だ。伝説の「天空都市」や、生物と機械を融合させた「飛行竜」、意志を持つ剣「ソーディアン」などのファクターが数多く詰め込まれている。さらに、それぞれ違った特色を持った国や町、そこに住む人々などが、生き生きと鮮やかに描かれることで、この世界をより魅力的な存在にしているといえる。また、ポリゴンを湾曲させて、立体的にフィールドを描いた「グローバルスフィアマップ」や、フィールドでの移動中にもパーティメンバーの状態がひと目でわかる「アクティブパーティウインドウ」など、システム面でも、プレイを楽しくする要素が充実しているのだ。



▲キャラクター同士の会話イベントも豊富に用意されている。キャラクターの個性が色濃く出ているセリフの数々は、それだけでもかなり楽しめること請け合いだ。

▶遠近感・立体感にあふれたフィールドマップ上で、冒険の旅が繰り広げられていく。

▶3つある大陸間の移動は、定期船で行う。前作で登場した飛行機械のようなものは、今作にも登場するのか？



▲植物に覆い尽くされた建造物の中を歩くスタンたち。ここにはどんな謎が隠されているのだろう……。

●意志を持つ剣「ソーディアン」

はるか古代に作られたらしい、意志を持つ剣、それが「ソーディアン」だ。スタンたち５人のソーディアンマスターは、彼らを装備することで初めて「晶術」が使えるようになる。キャラクターとともに成長していく、まさしく生きた剣なのだ。

▲ソーディアンにはそれぞれ属性が設定されており、それに準じた晶術を覚えていく。

王国に仕える若き天才剣士
リオン・マグナス

決して他人に心を開かない、孤高の剣士。まだ幼いと言っていいほど若く、体格も小柄なため、重い武器の扱いは苦手だ。大地の属性のソーディアン、"シャルティエ" のマスター。

物腰のやわらかい知性派少女
フィリア・フィリス

神殿で修行し、遺跡や歴史について深い造詣を持っている。普段は物静かだが、極度の潔癖性のため、不潔な環境下では冷静さを失うことも……。雷の属性のソーディアン、"クレメンテ" のマスター。

E-LMB
エンハンスト・リニアモーションバトル

●ACT風味たっぷりの戦闘システム●

敵キャラとの距離に応じて攻撃方法は変化する!

"アクション風の戦闘"とはいえ、さほど複雑な操作は必要なく、◎ボタンと✚キーを組み合わせて押すだけと、とっても簡単。攻撃方法も「突き」か「斬り」の2種類だけだ。なお、プレイヤーが操作できるのはスタンのみで、ほかのキャラはAIによるオート戦闘となる。

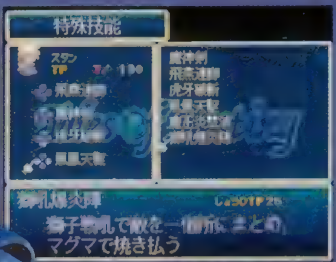
▲◎ボタンだけを押すと、この攻撃をする。敵との距離が離れている場合は、まず駆け寄ってから斬る動作を行う。

▲◎ボタン+✚キー下で行う攻撃方法。近寄ってくる敵を待ちかまえて攻撃するときなどに向いている。

◀"上方突き"は、中程度の高さを飛んでいる敵に有効だ。操作は◎ボタン+✚キー上。

特技&呪文の登録

スタンや仲間が戦闘中に使用する特技や呪文を指定すること。さまざまな状況の変化に合わせて使用する特技や術をこまめに変更することが、効率のいい戦闘を行うコツだ。



▲スタンの場合は、覚えた特技の中から4つまでを登録することになる。

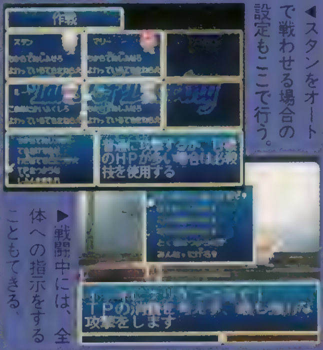
隊列の決定

戦士系のキャラを前に、術士系を後ろに配置するのが基本。ただし、けっこう挟み撃ちを受けることが多いので、戦闘中も頻繁に隊列を変更することが必要だ。

▲壁となる戦士を1人前面に出すなど、自分なりの隊列を考えるのも楽しい。

作戦の指示

AIで戦う仲間キャラの行動を設定する。攻撃方針や、どの敵を狙うかなどかなり細かい指示が可能だ。



◀スタンをオートで戦わせる場合の設定もここで行う。

▶戦闘中には、全体への指示をすることもできる。

諸国を放浪中の、ファンダリア王国の王子。温厚で紳士的な性格で、常に一歩下がったところからパーティを見守っている。弓術に秀でた武人で、風の属性を持つソーディアン"イクティノス"のマスター。

諸国を旅する弓術の名手
ウッドロウ・ケルヴィン

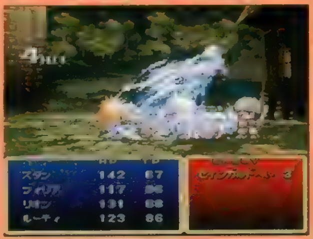
方向音痴な弓使いの少女
チェルシー・トーン

気が強く、ませたところがあり、大人びたことを言って周りを驚かせることも。極度の方向音痴で、よく迷子になる。ウッドロウの師匠・アルバの孫娘で、弓使いの素質は優れたものを持っている。

特技

剣や弓といった武器、あるいは拳などの肉体そのものを使う必殺技のこと。前作では主人公以外は使えなかったが、『TOD』ではほかのキャラも使用できるようになっている。必殺技には、敵との距離に応じて遠距離または近距離向きの技、オールレンジの技の3種類があり、その種類はかなり多い。また、キャラクターによって覚える技は違ってくる。

[獅子戦吼]



▲獅子の形をした波動を飛ばすことによってダメージを与える、オールレンジ技。

[豪　烈]

◀3連続で矢を飛ばし、ヒットさせる豪快な弓技だ。

[魔神剣・改]

◀剣圧で遠くにいる敵を攻撃する「魔神剣」の改良版。

[ボルトスラスト]

◀"気"の力を電気に変えて敵を殴る、肉弾系の攻撃。

[雹　雨]

◀一度に8本の矢を放って攻撃する遠距離向きの弓技。

晶術

いわゆる「魔法」のこと。ただし、これが使えるのは、「ソーディアン」を装備できるソーディアンマスターだけだ。晶術は、ソーディアンに埋め込まれた「レンズ」から力を引き出して使用する。攻撃、攻撃補助、回復など、使用可能な晶術の種類は多岐にわたっている。

[ピコピコハンマー]

◀広範囲の敵を麻痺させる効果を持つ、攻撃補助呪文。

[エクスプロード]

◀爆発で範囲内の敵にダメージを与える、炎系の呪文。

[トラクタービーム]

◀敵をつり上げてから落とし、ダメージを与える。

[ナース]

◀看護婦さんがワラワラと出現し、手に持つ注射器でダメージを大幅に回復してくれる呪文。注射が苦手なプレイヤーは、精神的なダメージを受けるかも（笑）。

容姿に似合わぬお調子者
ジョニー・シデン

貴族の血を引く放浪の吟遊詩人。根っからのお調子者だが、各地の軍備や地理の情報を収集するなど、秘めた目的を持っているようだ。

記憶喪失のパワーファイター
マリー・エージェント

失われた記憶を求めて旅する女戦士。ぼーっとした性格で普段はおとなしいのだが、いざ戦闘になると、とたんに口数が増える。

格闘技の元チャンピオン
マイティ・コングマン

出身地では彼を知らないものはいない、というほどの有名人。豪快な性格だが女癖が悪く、最近はちょっと慢心気味なところも……。

電撃RPG宣言'98 CLOSE UP!

チョコボの不思議なダンジョン

12/23 ▶ダンジョン探険RPG ▶価格未定 ▶スクウェア ▶MC（ブロック数未定）

ダンジョンRPGのオーソリティ中村光一氏と、スクウェアの最強タッグが生み出す今年最後のビッグタイトル!! 今回はチョコボを取り巻く主要なキャラクターたちと、アイテムのバリエーションを徹底解説。これを読んで冒険に備えよう。

MAIN CHARACTER

ナイスコンビでダンジョンに挑む

チョコボ&アトラ

ゲームの主役となるのが、チョコボとモーグリのアトラの凸凹コンビ。基本的にダンジョン内で冒険するのはチョコボだけで、アトラは村で待機中。だが、このアトラもゲームが進んでいくと……。

チョコボをかこむ村人たち

物語のカギを握る

謎のチョコボ

ストーリーのスタート時に、チョコボたちが発見した最初の村の住人。宿屋の主人のフリをしてチョコボたちをダンジョンへと落とした。

物知りな村の長老

フォック

村の長老であるフォック。もちろん長老というだけに、村の秘密には詳しいはず。イベントが発生したときなどに、情報を聞きに行こう。

手先が器用なラクーン

ラスク

アライグマの一種・ラクーンのラスク。こいつは、ゲームが進むとある商売を始めるようになる。その商売も器用な手先を生かした……。

アイテム屋の看板娘

カミラ

女の子のチョコボである、アイテム屋の娘・カミラ。頭につけた白い花のように可憐なカミラだが、チョコボとの間にロマンスが芽生えることも？

流れ者のデブチョコボ

ウィズ

この村に流れついたデブチョコボのウィズ。まだその正体は明らかになっていないが、流れ者の宿命として、一筋縄ではいかないようで……。

村の新顔のハムスター

ドル

このハムスターのドルも、ゲーム中にこの村にやって来る、新顔の1人。何が得意で、どういう理由でこの村にやって来るのか、すべてが不明である。どこで会えるのだろうか……。

※画面は開発中のものです。

©1997 スクウェア
キャラクターデザインサポート／バンプレスト

行く手をさえぎる モンスター

ダンジョン内に現れるモンスターは多種多様。しかも今までの「ＦＦ」シリーズでは語られなかった、モンスターの生活の一部もかいま見られるかも。この「チョコボ」では一度出会ったモンスターは、モンスター図鑑に掲載される。これは便利なシステムだ！

ロックガーター

ナメクジみたいな姿をしたロックガーター。その姿とは違い、魔法攻撃をする強敵だ。

ベヒーモス

「ＦＦ」シリーズでもおなじみのベヒーモス。そのパワーを生かした攻撃は強烈。

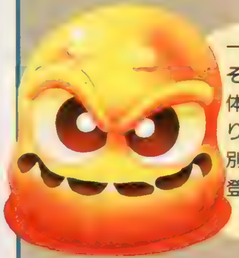
ランドタートル

防御力の高さでは定評のあるランドタートル。その防御力のためにチョコボを十分に育てていないと大きなダメージを与えられない。

ナッツイーター

リスを凶暴にしたようなモンスター。かみつき攻撃と、ナッツを投げる遠距離攻撃の２種類を使い分けて攻撃してくる。

イエローゼリー



おなじみのゼリーシリーズの１匹。そのぷよぷよした体を使った体当たり攻撃をしてくる。別の色のゼリーも登場するか？

サハギン

見た目の通りに半魚人タイプのサハギン。巨大なツメを使った攻撃は強力のひとこと。接近戦時には十分に注意して戦いたい。

マリオネイター

あやしい老婆の姿をしたマリオネイター。その攻撃はペットのカラスを操るものだ。

黒魔道士

イヤな敵ランキングでは確実に上位を占める黒魔道士。その強力な魔法攻撃は、今回も健在。魔法の発動範囲に注意しよう。

ゴーレム

その想像を絶するパワーと、高い防御力で、チョコボの前に立ちふさがる強敵。こいつに勝てるようになれば……。

ボム

シリーズでおなじみの炎のモンスター。従来通り“ファイア”系の魔法で回復するのだろうか？　それならば“ブリザド”系で…。

スケルトン

骸骨の剣士・スケルトン。おなじみの敵ながら、その攻撃力は侮れない。

体力回復から攻撃魔法まで冒険に役立つ アイテム

装備アイテム

これまではアイテムを装備することがなかったチョコボだが、今回は主役ということもあって多彩な武器＆防具を使いこなす。ちなみにメインの武器となるのは〝ツメ〟。脚に装備してキックの攻撃力を増加させる。そして防具は首輪や鞍が主となる。なお武器＆防具には、４種の属性が存在する。つまり、火、風、雷、氷の「ＦＦ」シリーズではおなじみの４属性だ。これまで同様、属性による相性があるため、相手に応じた装備の使い分けが重要になる。

◀これが氷のツメ。氷属性を秘めたチョコボの強力な武器だ。

▲アイテムには呪われたものもある。装備する前に識別カードでチェックを！

▼これがガードの首輪。主人公がチョコボなだけに、アイテムも少々変わっている。

薬

「チョコボ」で登場する薬は、緑、赤、黒の３種類が存在し、それぞれの色によって効果が異なる。まず緑はポーション。ＨＰの回復の効果がある。冒険には欠かせない薬といえるだろう。次に赤は毒薬。ちょうど青と逆の効果を示す。戦闘時に敵にぶつけることでその効果を発揮することが可能だ。そして最後の黒はデスペル。装備した呪われたアイテムを解除するための薬である。

◀ポーション系の薬は積極的に使うのがいいだろう。

◀薬は色である程度は判別できる。ただその他の薬も……。

カード

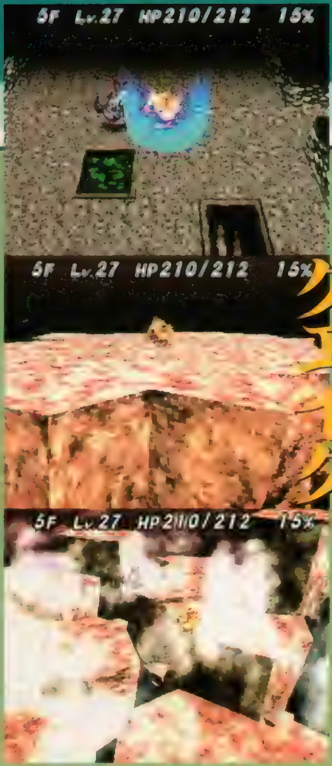
カードの中で重要なのが右の〝識別カード〟と〝テレポカード〟の２種。前者（写真上）はアイテムの鑑定を行い、そして後者（写真下）は村に戻る際に使用する。ダンジョンに入ると下り階段しか存在しないため、村に戻るにはこのカードが不可欠なのだ。

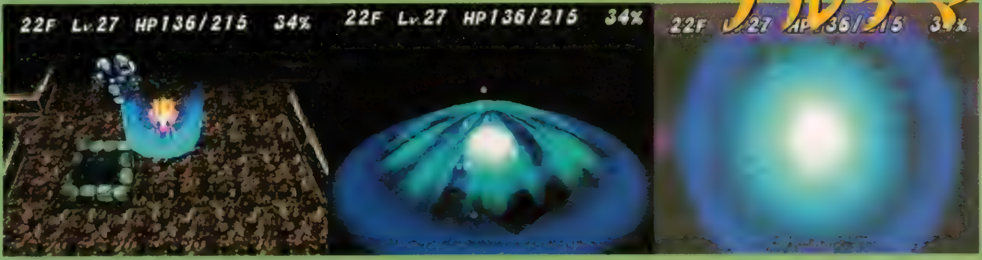
◀識別カードのみは、拾った瞬間からそれとわかる。それ以外のカードの種類は識別しないとわからない。

珠

本が属性魔法の効果を引き出すのに対し、珠はそれ以外の魔法を唱える際に使用する。具体的には、地面を揺るがし相手にダメージを与える〝クエイク〟、聖なる力で敵を攻撃する〝ホーリー〟といった魔法である。また、究極の攻撃魔法としてシリーズのファンにはおなじみの〝アルテマ〟なども珠で使用する魔法である。もっとも、従来のシリーズの分類でいえば、〝ホーリー〟〝クエイク〟は属性魔法の一種である。どうやら「チョコボ」では、本の４属性（火・風・雷・氷）以外の魔法は珠で使うようだ。

なお、本で使用する魔法は使えば使うだけ経験が蓄積され、同じ魔法でもより強力な効果を発揮するようになるが、珠で使用する魔法は基本的に何度使っても効果は一定。その分、最初から強力な破壊力を秘めているのが特徴だ。つまり珠は、ピンチの際に使用する、一発逆転のアイテムなのだ。もちろん、強力なアイテムだけに入手は困難。おそらく手に入るのは、ストーリーの中盤以降になるだろう。





本

魔法アイテムの中ではもっともポピュラーなのがこの本。本は同じ魔法でも、使えば使うだけより強力な効果が引き出せるのが特徴。つまり同じ〝ファイアの本〟でも、経験が積み重なるに連れてファイラ級、ファイガ級という具合に破壊力が増していくのだ。注意して欲しいのは〝ファイラの本〟〝ファイガの本〟などは存在しない点。そのため、本は温存するのではなく、積極的に使用する方が有利なアイテムといえるかも。

▶本はどんどん読んで経験を積み、魔法を強力なものにしよう。

魔石

魔石は召喚獣を呼び出すアイテム。イフリート、シヴァ、フェニックスなどの強力な召喚魔法の効果を引き出すアイテムだ。入手確率は珠と同じくかなり低い。ちなみに魔石は「ＦＦⅥ」でも登場している。「Ⅵ」の魔石は〝幻獣（召喚獣）の命が尽きるとき、その力を現世に残したもの〟という設定だった。果たしてこの「チョコボ」では？

◀魔石の入手方法はまだ不明。貴重なアイテムだけに……。

▶召喚獣のパワーは絶大。ピンチのときにはコレ!!

魔法アイテムは、本、魔石、珠の３種類に分類できる。この中で、もっともよく使うのは、これまでにも何度か紹介した本。これは、いわゆる属性魔法の効果を引き出すアイテムだ。次に魔石は、強大な力を秘めた召喚獣を呼び出すアイテム。そして珠は属性魔法とは異なる〝特別な魔法〟を唱えるために使用する。なお、この３種の魔法アイテムはいずれも使い捨て。１回魔法の効果を引き出した後は消滅してしまう。魔石、珠などの貴重品は使いどころの見極めが重要だ!!

魔法アイテム

『チョコボ』の予約者にビッグなプレゼント！　12月23日に発売される『チョコボの不思議なダンジョン』を予約した人・先着50万名に、右の写真の〝限定チョコボマスコット人形〟（全長約５cm）をソフト購入時にプレゼント。予約は、プレイステーション取り扱い店、またはデジキューブ展開中の各コンビニまで。

『チョコボ』予約キャンペーンスタート！

電撃 RPG宣言'98 CLOSE UP!

Xenogears

ゼノギアス

Xenogears

1|29 ▶RPG ▶¥6,800 ▶スクウェア ▶MC(1ブロック) ▶CD2枚組

巨大ロボットと人間が入り乱れて戦う戦闘シーンや、フルボイスによるアニメーションシーンなど、数々の見どころを満載した、SF超大作RPG『ゼノギアス』。今回は波乱に富んだ序盤のストーリーを、最新ビジュアルとともにクローズアップ！

MAIN CHARACTER

秘められし人格を持つ、心優しき青年

フェイ（ウォン・フェイフォン）

3年前以前の記憶を失っている、ラハン村の青年。普段は誰からも好かれる好青年だが、彼の中には破壊的なもう1つの人格が眠っている。その内なる人格の覚醒を恐れ、戦うことを拒んでいたのだが……。

初公開！ 最新ビジュアルでつづる ストーリーガイド

謎に満ちたオープニングムービーから始まる『ゼノギアス』の物語は、数々の謎や伏線があちこちに散りばめられ、序盤からまったく目が離せない展開になっている。そのストーリーの要所要所には、アニメーションムービーが効果的に挿入されており、キャラクターやストーリーを、より強烈に印象づけてくれるのだ。今回は、初公開されたアニメーションシーンの数々を交えながら、序盤のストーリーをもう一度おさらいしよう。また、謎に満ちたオープニングシーンに関しても、セルアニメーション部分を加えた完全版として、あらためて紹介するぞ。

オープニング 遙かなる過去

方舟

絶望から脱けだすように、遙かな宇宙を航海する移民船。事実上「ノアの方舟」になってしまったこの宇宙船に、悲劇が起ころうとしている……

人類に何が起こったのか？

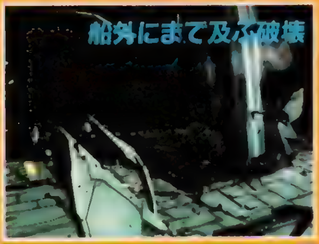
絶望からの逃避行

©1998 スクウェア キャラクターデザイン／田中久仁彦、メカニカルデザイン／石垣純哉

異変

モニターに映る謎の影

やがて、方舟に崩壊のときが訪れる。モニターに映る謎の影は何なのか？　原因のわからぬまま、方舟は最期の瞬間を迎える……



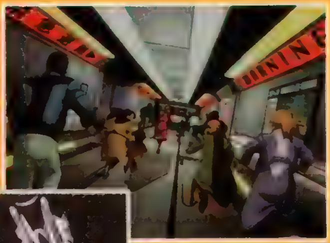
船外にまで及ぶ破壊

システム暴走

墜落

混乱の中、方舟は閃光に包まれ、その巨体を引き裂かれる。そして、さまざまな謎とともに、遠く遠く小さな惑星へと「墜ちて」いった……

緊急事態



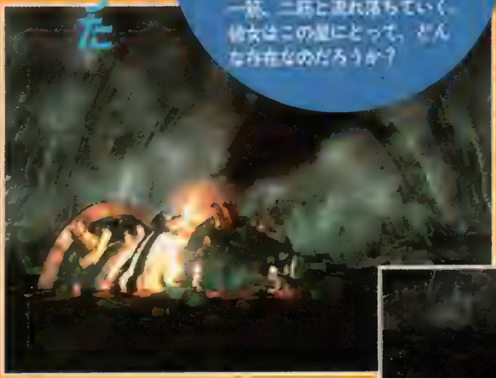
方舟は無惨に引き裂かれる……

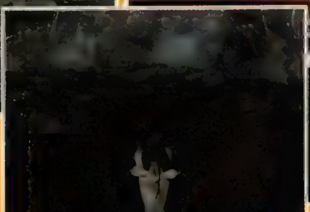
覚醒

墜ちて亡骸となった方舟

海辺に立つ女性。彼女の見つめる先には、方舟の残骸が一筋、二筋と流れ落ちていく。彼女はこの星にとって、どんな存在なのだろうか？

そして静かに時は流れて——





この女性は…？

KEYWORD 1 キャラクター

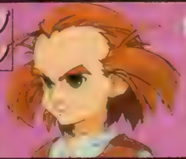
ゲームには、それぞれの運命を抱えた多くのキャラクターたちが登場する。彼らとの出会いは、フェイの運命をどのように変えていくのだろうか？

エリィ

謎を秘めた少女
軍事大国ソラリス出身の女性士官。フェイとの出会いが、彼女の人生をも大きく左右する。

シタン

フェイの過去を知る医者
ラハン村の医者。普段は温厚だが、その素顔は謎に包まれている。エリィ同様、ソラリスの出身。

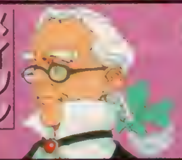
ダン

村のやんちゃ坊主
ラハン村に住む、アルルの弟。アルルの婚約者のティモシーより、フェイを慕っていたが……。

バルト

人情味あふれる海賊の首領
砂漠を航海する潜砂海賊の首領。向こう見ずでケンカっ早いが、素性はファティマ王朝の王子。

マルー

度胸のすわった大教母
法皇府ニサンを統べる大教母。しかしその立場からは想像もできないほど活発で無邪気な女の子。

メイソン

苦労の絶えない執事
バルトの執事を務める老紳士。後先考えないバルトの行動に、いつも頭を痛めている。

ビリー

死霊を憎む青年神父
母を殺した死霊を憎み、2挺のリボルバーで死霊を滅ぼし続ける青年神父。幼い妹を養っている。

プリメーラ

言葉を失った少女
ビリーの妹。幼い頃、母の死を目の当たりにしたショックで、声が出なくなってしまった。

リコ

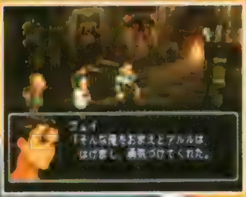
囚人街のチャンピオン
亜人と呼ばれる半人半獣の戦士。キスレブの首都で日夜行われている囚人バトルのチャンピオン。

旅立ち・ラハン村

フェイは、3年前に意識を失っていたところをラハン村に運び込まれ、それ以来村で暮らしている。

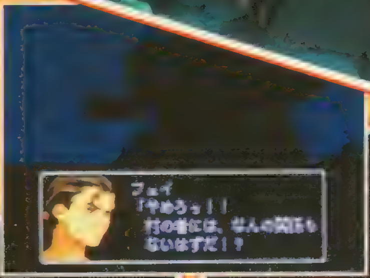
ティモシーとアルルの結婚式を翌日に控えたある日、村はずれに住む医者のシタンの家を訪ねたフェイは、その帰り道、ラハン村に飛来するギアの集団を目撃する。あわてて村へと向かうが、その途中謎の幻覚に襲われるのだった。

◀フェイを慕う弟分のダンは、姉のアルルとフェイの結婚を望んでいた



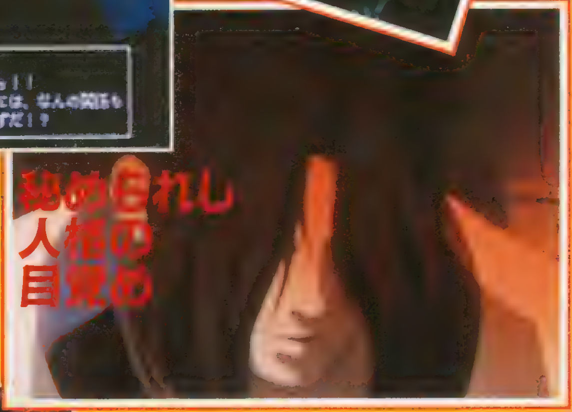
▶天涯孤独のフェイは、親友のティモシーとアルルを心の支えにしていた

フェイの脳裏に浮かんでは消える遠い記憶——



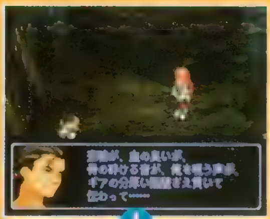
▼フェイを兄のように思っていたダンからも、人殺しと呼ばれてしまう

秘められし人格の目覚め

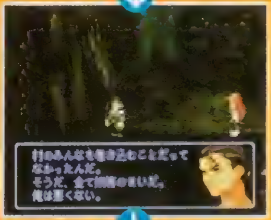


村での惨状を目の当たりにしたフェイは、何かに憑かれたようにギアに乗り込む。操縦法など知らないはずなのに、次々と敵を倒していくフェイ。そして、目の前で起こった新たな惨劇を前に、その内なる人格を覚醒させてしまう。己を見失った彼は、敵のギアもろとも村を破壊してしまうのだった……。やがて、意識を取り戻したフェイが見たものは、村人たちの冷たい視線。いたたまれなくなったフェイは、1人村を出ることを決意する。

エリィとの出会い・黒月の森



◀樹海でキャンプを張る2人。だが、互いの意見はすれ違う。



◀村の惨劇を他人のせいにするフェイだが……。

◀それを責任転嫁だと決めつけ、エリィはフェイを責める。

村を離れ、黒月の森の樹海に迷い込んだフェイは、突然異国の言葉で呼び止められる。振り向くと、そこには銃を構えた少女が立っていた。自暴自棄になっていたフェイは、撃てと少女に迫る。予期せぬ反応に、恐れを感じる少女。そこへ、樹海のモンスターが襲いかかる。反射的に少女を助けるフェイ。そのとき彼の口から、無意識に発せられた言葉。それは……。

この瞬間 彼女の運命は 大きく動き始める

KEYWORD 2 ギア

ゲームには「ギア」と呼ばれるロボットが、多数登場する。主人公たちはこのギアを操って、物語を進めていくことになる。ここでは、人々の生活に密着したギアについて解説していこう。

●ギアとは?

▲辺境の人にとっては、まだまだ異形の存在だ。

ギアは、この時代に開発されたものではなく、古代文明の遺跡から発掘されたものだ。しかし太古に作られたので、発掘されたままでは動かすことはできない。そのため、現代ではオリジナルの駆動機関を取り付けて作動させている。今では軍事兵器として、さまざまな国の軍に配備されている。

●ギアの製造と修理

ギアなどの遺跡資源の改修は、「教会」と呼ばれる世界的な組織によって行われている。発掘兵器を改修する技術は一般的には広がっておらず、人々はその技術を持つ教会に一任せざるを得ないのだ。諸国家も例に漏れず、軍を構成するほとんどの兵器は「教会」に依存している状態となっている。また、その技術力は兵器に留まらず、人人が普段使う機器類もほぼ教会製となっているのだ。

◀教会は修理やパーツ販売のサービスも行っている。この店もその1つだろうか。

「ヴェルトール」

フェイの乗り込む接近戦型ギア、その能力は高く、平均的な量産ギアと比べ、サブジェネレータ出力で約4倍、フレームの耐久力でおよそ2.5倍を誇る。

「ヴィエルジェ」

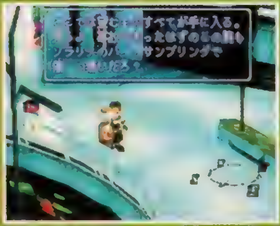
エリィの乗り込む細身の機体。ヴェルトールと比べるとやや小型でパワーは劣るが、そのぶん小回りが効く。内装武装が豊富にそろっているのも魅力。

KEYWORD③ 神聖帝国ソラリス

ソラリスとは、空中に浮かぶこの世界最大の軍事国家。絶大な科学力と軍事力をもとに、すべての権力を手に入れた「天上人」の国だ。そこに君臨する天帝は「現人神」的な存在であり、およそ1万年もの時間を生きているという。エリィとシタンはこの国の出身。

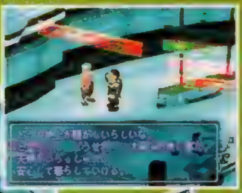
▲空中に浮かぶ要塞国家。中心の支柱で地上と連結している。

ソラリス内部



◀ソラリスの誇る驚異的な医療技術「バイオサンプリング」、いったいどんな技術なのだろうか。

▶選民思想の浸透したソラリス国民には、地上人のことなど眼中にない。



▲国民にとっては、まさに空中に浮かぶ楽園。

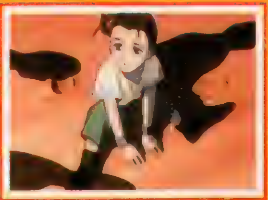
▶この天に浮かぶ国で待ち受けるのは、どのような事実なのか。

ソラリス天帝

神聖国家ソラリスに君臨する謎の人物。彼のブレーンである「法院」とともに、1万年もの時を生きているらしい。その間、数々の没落と再興を目の当たりにし、乗り越えている。

失われし記憶の断片

フェイが樹海で出会った少女の名はエリィ。ソラリスの出身らしいが、なぜここにいるかは話そうとしなかった。キャンプを張り、樹海の夜を過ごす2人。その夜、フェイは不思議な夢を見る。それは、過去の記憶なのか。そして、翌朝、フェイの元を離れようとしたエリィの脳裏にも、かつての記憶がよみがえる……。



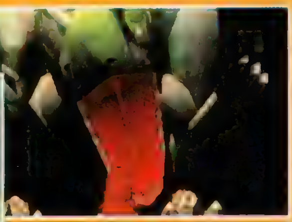
どこへ行くの？ 僕を置いていかないで

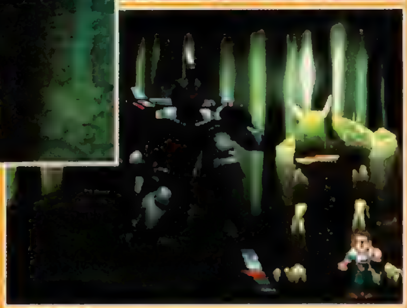
なぜ他人のせいにするの？ あなたは卑怯よ！

地竜ランカー

樹海の巨獣ランカーの襲撃！

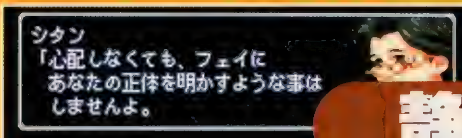
フェイから離れたエリィに、地竜ランカーが襲いかかる。駆けつけたフェイは、再びギアに乗り込んでランカーを倒す。そして、後から合流したシタンとともに、3人は樹海でキャンプを張る。





狂った牙がエリィを襲う！

静かなる別れ



フェイとエリィ、その2人のことを理解するシタンは、このまま黙って去ってほしいとエリィに頼む。このまま一緒に行動するのは、どちらにとってもよくないと悟ったのか、エリィはシタンの言葉に従って、漆黒の森の奥へと消えていった……。

バルトとの出会い

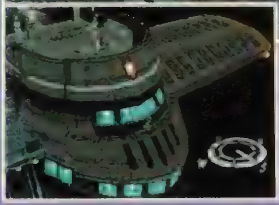
樹海を出たフェイとシタンは、アヴェ軍に捕らえられてしまい、囚人護送船で移送される。その途中、砂漠の海賊「ユグドラシル」の襲撃が起こる。混乱に乗じてフェイたちは脱出するが、アヴェの兵士と勘違いされ、海賊の艦長バルトと戦う羽目に。激しいギア同士のぶつかり合いの中、2人はともに砂漠の地下へと墜ちていく。

護送船からの脱出！

▲アヴェ軍の混乱に乗じて、フェイとシタンは護送船からの脱出を試みる　脱出は成功したのだが……。
◀フェイの前に、バルトの乗ったブリガンディアが立ちはだかる。彼はフェイの説得にも、まったく耳を貸そうとしない。

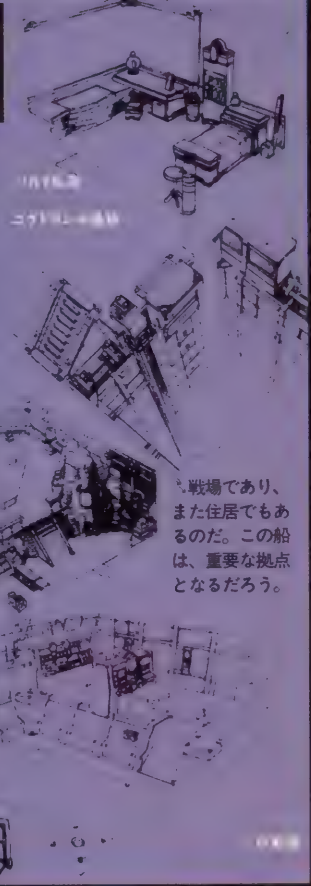
KEYWORD 4
潜砂艦ユグドラシル

砂の中を航行する大型潜砂艦ユグドラシル。バルトを首領とする潜砂海賊の旗艦であり、彼らのベースでもある。250名を超す乗員を収容可能で、12基の機銃砲や6基の砂中魚雷など、兵装も多彩。まさに移動する要塞と呼ぶにふさわしい艦と言える。



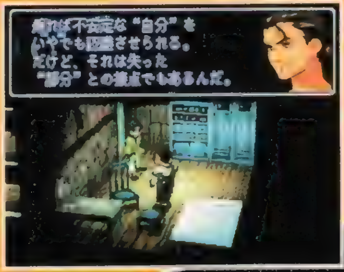
▲ギアと比べると、その大きさがよくわかる。
◀見た目は潜水艦そっくり。中には、数多くの乗務員が暮らしている。

ユグドラシル内部



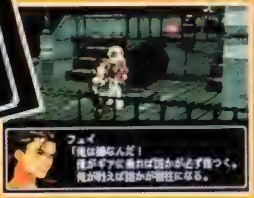
ユグドラシルの内部には、作戦室のほか、食堂や居住区なども存在している。この巨大潜砂艦に乗り込んでいる乗員にとって、ここは、戦場であり、また住居でもあるのだ。この船は、重要な拠点となるだろう。

決意・アヴェへ



◀▼己の運命に悩むフェイ。しかしシタンの言葉で、彼の中の何かが変わろうとしている。

誤解の解けたバルトとともに、フェイはユグドラシルに乗り込む。そこで、バルトがアヴェ旧王朝の王子であり、現アヴェ政権に捕らえられたいとこのマルーを、救出しようとしていることを知る。バルトはフェイに協力を求めるが、フェイは自分の進むべき道に悩む。そんな折、ユグドラシルをアヴェ軍が襲撃。フェイは悩んだ末、戦うことを決意。バルトとともに一路、アヴェへと向かうことになるのだが……。



電撃 RPG宣言'98 CLOSE UP!

フロントミッション オルタナティヴ

FRONT MISSION ALTERNATIVE

12|18 ▶S・RPG ▶¥5,800 ▶スクウェア ▶MC（1ブロック）／マウス

いよいよ発売まで１カ月あまりとなった『オルタナティヴ』。今回はゲーム中の登場人物たちに焦点をあててみた。各戦士のプロフィール、そして戦場での会話イベントを、画面写真とともに紹介していくので、しっかりチェックしてほしい。

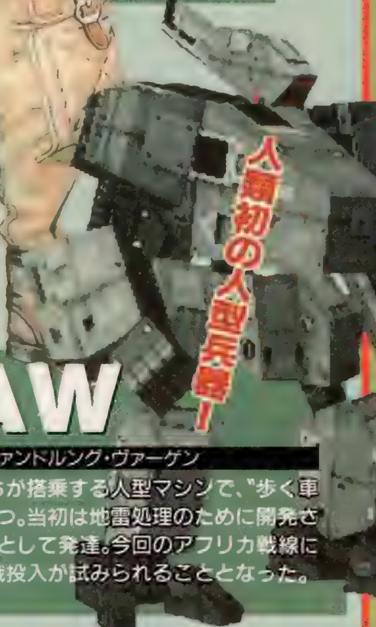
MAIN CHARACTER

McCoy

アール・マッコイ

大胆不敵な主人公！

独立機動中隊第１小隊の隊長で、プレイヤーの分身となる主人公。SAUS（南部アフリカ連合）の要請により、OCU（オシアナ共同連合）軍から派遣された。ミッション中は彼がすべての小隊に指示を出すことになる。



WAW

ヴァンドルング・ヴァーゲン

人類初の人型兵器！

マッコイたちが搭乗する人型マシンで、"歩く車両"の意味を持つ。当初は地雷処理のために開発され、次第に兵器として発達。今回のアフリカ戦線において初の実戦投入が試みられることとなった。

WAWを操り、近未来の戦場を駆けろ！

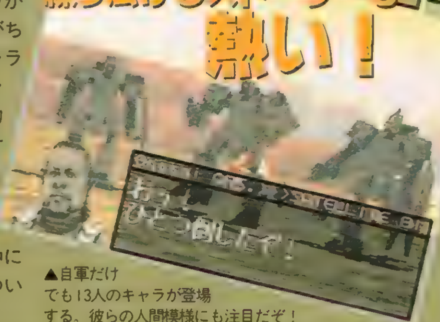
圧倒的なリアルさで近未来の戦争が描かれる本作。戦いの中心となるWAWが戦い方を自動で学習していくので、複雑な操作は一切ナシ！ キャラの魅力とあわせて、初心者でもハマること必至のS・RPGと言えるだろう。

各部隊のプロフィールをイベントシーンとともに完全紹介!!

▲リアルな映像とキャラの魅力が物語を盛り上げる！

個性豊かな兵士たちが繰り広げるストーリーも熱い！

マシンであるWAWがクローズアップされがちだが、個性豊かなキャラたちが繰り広げるドラマも本作の大きな魅力だ。そこで今回は、サンゴール大佐のコメントとともに主要人物を一気に大紹介！ さらに、ミッション中に発生するイベントについても解説していくぞ。



▲自軍だけでも13人のキャラが登場する。彼らの人間模様にも注目だぞ！

この人のコメントにも今回は要注目なのだ!!

Ide Sangohr

イデ・サンゴール

■種族：アフリカ人 ■性別：男 ■生年月日：1999年３月３日 ■所属：独立機動攻撃部隊

マッコイたち独立機動中隊に、敵の動きと作戦概要を伝える司令官。「地獄行き」が口癖。

 Ⓒ1997 スクウェア イラストレーション／沓沢龍一郎

PLATOON1 & PLATOON2

第1小隊&第2小隊

Sangohr's Comment

マッコイ中尉率いる第1小隊の実力は相当のものと聞いている。戦場での活躍を期待しているぞ。また今回新たに加わる第2小隊には……ずいぶんと個性的な男がいるようだな。

第1小隊

R[Earl]McCoy
アール・マッコイ(24)

■種族：アフリカ系+アイルランド系ハーフ
■性別：男　■所属：OCU陸防軍
■生年月日：2010年10月20日

第1小隊隊長。浅黒い肌と口元から意思の強さがうかがわれる。以前に軍の司令により、ジェイドメタル社でWAWのテストパイロットを務めた経験もある。

Bruce Breakwood
ブルース・ブレイクウッド(25)

■種族：イギリス系オーストラリア人
■性別：男　■所属：OCU陸防軍
■生年月日：2009年8月17日

大柄で軍人気質の強いマッコイの戦友。左頬の傷はマッコイとのケンカによるもの。SFC『フロントミッション』に登場したブレイクウッド将軍の父でもある。

Dal Furphy
ダル・ファーフィー(22)

■種族：不明
■性別：男　■所属：OCU陸防軍
■生年月日：2012年3月15日

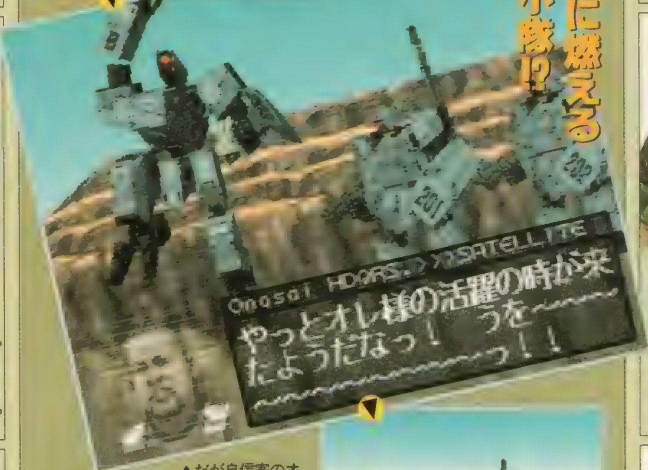
技術者だがWAWの操縦もこなすため、メンテナンス要員として参戦。マッコイのことが気になっている。(ちなみにこの時代、同性愛は特別なことではない)。

SCENE1 独立機動攻撃中隊に第2小隊が加わる！

ここに紹介しているのは、第2小隊が独立機動中隊に加わり、初めて2つの小隊で出撃する場面。なんだか1人だけ異常に気合いの入ったヤツがいる!?

◀▲緊張と興奮が入りまじった初の任務。小隊長のリキンが入念なチェックを呼びかけている。

初の任務に燃える第2小隊!?



▲だが自信家のオノサイは初出撃など関係なし。1人で吠えまくるっ!!

▲▶ブルースをはじめとして、第1小隊のメンバーはあきれ顔　ミッションの成功に少々不安が……

とまどう3人…

第2小隊

Peter Liking
ピーター・リキン(28)

■種族：アフリカ人
■性別：男　■所属：SAUS軍
■生年月日：2006年8月21日

第2小隊隊長。根っからの生真面目な性格のために堅物でつまらない奴と思われがち。だが、それは何事に対しても真剣に取り組む姿勢の現れでもある。

Manly Benissad
マンリー・ベニサド(25)

■種族：アフリカ人
■性別：男　■所属：SAUS軍
■生年月日：2009年1月5日

飲み込みが早く頭のキレる青年。思いやりがあり、周囲の足を引っぱりがちなオノサイの面倒も進んでみている。そんな彼も10代の頃は相当ワルだったらしい。

Joe Onosai
ジョー・オノサイ(25)

■種族：西サモア系アフリカ移民
■性別：男　■所属：SAUS軍
■生年月日：2009年1月1日

根拠のない自信だけはたっぷりある、自意識過剰な男。言うことはデカいが行動が伴わない。そのくせ、「俺にまかせろ！」を連発する。良く言えば純粋な人。

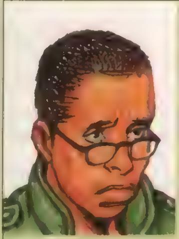
PLATOON 3 & REAR SUPPORT

第３小隊&後方支援部隊

Sangohr's Comment

第３小隊の配属で戦力が充実してきたな。少々仲の悪い２人が気がかりだが……。また、作戦の遂行には後方支援部隊の力が必要な場合もある。彼らへの感謝を忘れぬように。

第３小隊



Norman Reitz
ノーマン・ライツ(31)

■種族：アフリカ人
■性別：男　■所属：SAUS軍
■生年月日：2003年４月１日

神経質な第３小隊の隊長。血気盛んな部下の暴走を抑えるのに苦労が絶えず、いつも胃薬が手放せない。口ぐせは「ほかには迷惑をかけないでくれ」だ。

Buraham Magnusson
ブラハム・マグナッソン(19)

■種族：北欧系アフリカ移民
■性別：男　■所属：SAUS軍
■生年月日：2015年８月17日

いつもバスターナックと張りあっている直情的な男。マッコイとブルースの２人に憧れている反面、ライツ隊長のことをイマイチ頼りなく思っている。

Max Busternack
マックス・バスターナック(18)

■種族：ポーランド系アメリカ人
■性別：男　■所属：SAUS軍
■生年月日：2016年２月29日

見た目はクールだが、他人への対抗心が強い。マグナッソンとは犬猿の仲。しかしマッコイとブルースの２人に憧れている点は彼と同じだ。

SCENE2 第３小隊も部隊に加入！だが少々様子が……

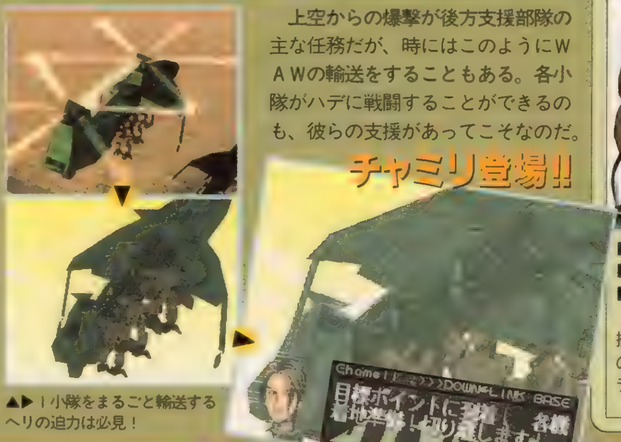
第３小隊が加わり、ようやく中隊規模の部隊となったマッコイたち。だが、第３小隊のマグナッソンとバスターナックは相当仲が悪いようだ。しかも小隊長のライツはなんとなく頼りなさげ。こんな調子で大丈夫なのか？

◀▼ミッション開始直後にいきなり仲間割れ!?

◀どうやら２人のケンカはいつものことらしい。ライツ隊長もあきらめ気味だ。

SCENE3 後方支援部隊にはWAW投下の任務も!

上空からの爆撃が後方支援部隊の主な任務だが、時にはこのようにWAWの輸送をすることもある。各小隊がハデに戦闘することができるのも、彼らの支援があってこそなのだ。



▲▶１小隊をまるごと輸送するヘリの迫力は必見！

後方支援部隊

Chameli Firishta
チャミリ・フィリシター(20)

■種族：インド系アフリカ人
■性別：女　■所属：SAUS軍
■生年月日：2014年５月25日

機械に強く、整備や運転もこなせるため、支援部隊に隊長として配属された。トレーラー、重機、ヘリなどを操縦できる。性転換によって女性になった人物。

Otto Boguinard
オットー・ボギナール(34)

■種族：アフリカ人
■性別：男　■所属：SAUS軍
■生年月日：2000年４月３日

料理が得意。現地の食材を利用して戦場でも上手に料理を作るため、仲間に喜ばれている。トレーラー、重機、ヘリを操縦可能。少々マゾっ気がある。

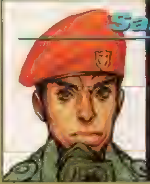
Viola Kiss
ヴィオラ・キシュ(19)

■種族：オーストラリア系アフリカ人
■性別：男　■所属：SAUS軍
■生年月日：2015年６月23日

後方支援部隊の中ではもっとも若いが、操縦の腕は超一流だ。ただし、それ以外のときは自閉症気味……。やはりトレーラー、重機、ヘリを操縦できる。

VAMIRE + ZAIUS & SINSEMILLA

バミア団+ザイアス&シンセミア小隊



Sangohr's Comment

敵には各地の紛争を渡り歩く戦争のプロがいる。とくにバミア団とシンセミア小隊には十分警戒してほしい。またザイアスという男がこの紛争の首謀者だ。顔をよく覚えておけ。

バミア団+ザイアス

コードネーム"バリー"(?)

code name Barry

■種族：不明　■性別：男
■所属：傭兵部隊「バミア団」
■生年月日：不明

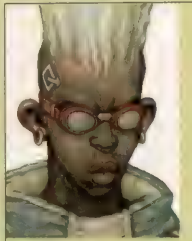
ZAINGOに雇われている傭兵部隊「バミア団」のリーダー的存在。バリーコードネームで、本名などの詳しいプロフィールは一切明らかにされていない。

コードネーム"ミンゴス"(?)

code name Mingos

■種族：不明　■性別：男
■所属：傭兵部隊「バミア団」
■生年月日：不明

バリーと同じくミンゴスの名はコードネームで、本名は不明だ。性格的には非常に無口で、彼が会話するところはめったに見ることができないという。



コードネーム"アンドロー"(?)

code name Andoreau

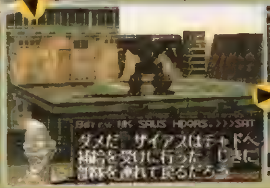
■種族：不明　■性別：男
■所属：傭兵部隊「バミア団」
■生年月日：不明

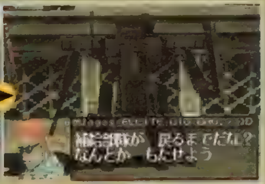
ほかの2人と同様、詳しいプロフィールは明らかになっていないが、バミア団の中では最も若いと思われる。情緒不安定で落ち着きがなく、挙動不審。

SCENE4 ZAINGOの戦闘集団バミア団とは一体?

ザイアスに対する不信感?

ザイアス配下の傭兵部隊、「バミア団」。かなりの戦力を持っていると思われる彼らだが、会話から察するとザイアスに服従しているわけではなさそうだ。彼らが戦う真の目的とは、果たして?



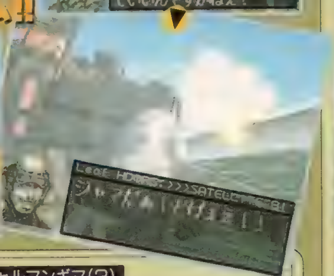


◀▼逃亡を臭わせる彼らだが、どうやら任務を続行する様子。

SCENE5 謎の傭兵部隊シンセミア小隊現る!

バミア団以上に危険と言えるのが、この「シンセミア小隊」。まさに戦争を楽しむといったスタイルの彼らは、マッコイたちにとって恐るべき存在となるはずだ。唯一の女性、トップはどこに?

狂気の傭兵チーム!!



ザイアス・チャルマンギマ(?)

Zaius Charmangima

■種族：不明　■性別：男
■所属：独立政府ZAINGO
■生年月日：不明

アフリカの共同体化に不満を持ち、独立政府ZAINGOを興した人物。この紛争の首謀者である。性格はワガママだが、そのバイタリティは大したもの。マッコイたちの最大の敵となる。

シンセミア小隊

コードネーム"トップ"(?)

code name Top

■種族：ドイツ系　■性別：女
■所属：傭兵部隊「シンセミア小隊」
■生年月日：不明

アフリカ各地の紛争をかく乱する傭兵部隊"シンセミア"の小隊長。女性ながらかなりの強さを誇る。「アトローパ改ベラドンナ」という高機動専用機を駆る。

コードネーム"バッズ"(32)

code name Buds

■種族：ポーランド系アメリカ人
■性別：男　■所属：傭兵部隊「シンセミア小隊」　■生年月日：不明

シンセミア小隊の副長にして、各機にチューンを施すメカニック。愛機は特殊攻撃専用機「ダチュラ改ディスカラー」。その風貌から「死神バッズ」と呼ばれる。

コードネーム"リーフ"(32)

code name Leaf

■種族：ドイツ系オーストラリア人
■性別：男　■所属：傭兵部隊「シンセミア小隊」　■生年月日：不明

小隊の前衛を担い、血に飢えた荒々しい戦闘スタイルから「狂犬リーフ」の異名を持つ。強襲専用機「ダチュラ改クロランタ」を操っている。

電撃 RPG宣言'98 CLOSE UP!

スペクトラルタワーII

SPECTRAL TOWER II スペクトラルタワーII

1.29 ▶RPG ▶¥5,800 ▶アイディアファクトリー ▶MC（ブロック数未定）

少しずつ、その全貌が明らかになってきている『タワーII』。今回は、以前に募集したオリジナルルーツの採用者の発表、そして基本システムのおさらいも交えつつ、ルーツを中心に紹介していくぞ。初公開の8つの新ルーツも要チェックだ!!

MAIN CHARACTER

探求心あふれる放浪の旅人

ウェイブ

世界中を放浪しながら数々の冒険を体験してきた若者。好奇心旺盛な彼は噂で聞いた塔を目指し、途中で立ち寄った「運命の町」でブレイクと出会うことに。それがきっかけとなり、運命の輪はゆっくりと回り始めるのだ。

永遠の塔を目指す冒険者たち

塔を目指しているのはウェイブだけではない。実に多くの冒険者たちが、それぞれの目的のために塔を登ろうと旅を続けているのだ。NPC（ノンプレイヤーキャラ）として登場するキャラクターたちも、その冒険者の一部なのだ。彼らとは町やフィールド、塔の中で出会うことになるが、はたして主人公とはどんな関わりを持ってくるのだろうか……。

◀モンスターが数多く出現する塔を仲間とともに上を目指すのだ。

自然と語り合う少女

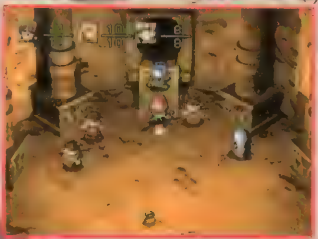
クク

自然の心を音から感じとれる少女。ある日、不思議な声に導かれ、塔へと旅立つ。それが運命だということも知らずに…。

悲しき強戦士

ブレイク

ある日、塔の中に眠る「究極の力」の噂を聞きつけた彼は、その力を手に入れるために塔を目指して旅をはじめる。



▲塔の中には、人々が集まっている場所もあるようだ。NPCと出会えるのか!?

©1997 IDEA FACTORY, INC.

電撃PSオリジナルルーツ募集 採用キャラが決定!!

以前、本誌47号の『スペクトラルタワーⅡ』特別企画で募集したオリジナルルーツ。その採用キャラクターがついに決定したので、ここで発表するぞ！　数多くの応募作品の中から、見事に厳選な審査を通過した優秀作品が、下のイラストの「ファーマー」と「仕立屋」のルーツだ。この2つのルーツは「Ⅱ」の中で「隠しルーツ」として登場するので、大いに期待していてほしい。ここでは、それぞれのルーツがどんな能力を持っているかについても迫ってみるので、今からチェックしておこう。そして採用されたお2人には、心よりおめでとうの言葉をお贈りします。

生命をはぐくむ者

ファーマーのルーツ

荒れた土地を耕し、新たな生命をはぐくむ者。いわゆる農夫さん。クワなどの農具で土を掘り返してアイテムを発見したり、農作物を栽培して回復アイテムを作ったりもできる!?

作者:吉田千尋さん（17歳）
SFCの「牧場物語」からヒントを得て考えたという"ファーマー"のルーツ。この他にも、天気を操るルーツなども考えたらしいぞ。それも見てみたかったね！

裁縫のスペシャリスト

仕立屋のルーツ

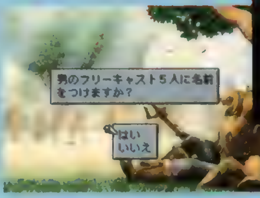
作者:河内麻美さん（23歳）
しめ切りギリギリになって、急いで応募したという河内さん。このルーツは、以前裁縫屋さんで働いていたことから生まれてたアイディアらしいぞ。おめでとう!!

裁縫の腕にかけては右にでる者がいないという達人。商売道具の針と糸を使って敵の口を縫い合わせ魔法を使えなくしたり、針で敵の急所を突いて息の根を止めたりもできるのだ。

キミは2つのルーツを発見できるか？

基本システムをおさらいしよう　パーティ編

『II』にはフリーキャストと呼ばれる新システムが導入されている。これはNPCたちがそれぞれ目的や事情を持っていて、利害が一致した場合にのみ協力してくれるというものだ。しかし仮に仲間になっても油断は禁物。事情により、裏切られることも…。



◀名前はランダムで振り分けられるので、ゲームを始めるまで結果はわからないぞ。

◀NPC以外にも、塔の中ではさまざまな人に遭遇することがある。

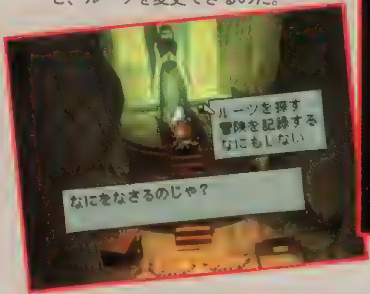
『タワーII』の職業システム

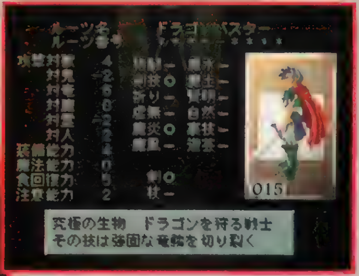
CHECK 1 ルーツとは 心の奥底に眠る「血の記憶」

ルーツとは、キャラクターの心の中に眠るさまざまな能力を秘めた職業の記憶のようなもの。プレイヤーは、この記憶をもとに職業につくことになるぞ。ルーツはキャラ番という暗号で何回でも変更可能なので、前作と違って1人のキャラをじっくり育てられるのだ。

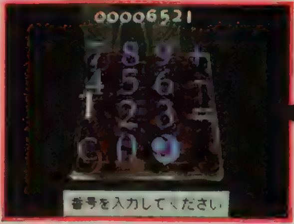
▲ステータス画面では、発見済みのルーツと、ルーツ技の属性が確認できるぞ。

▼町の教会で神官にキャラ番を告げると、ルーツを変更できるのだ。





▲ルーツはそれぞれ特性を持っていて、ステータス上昇時に影響を与えるのだ。



簡易電卓機能

「II」では、いろいろなキャラ番を何回も入力するわずらわしさを解消するため加算減算機能という電卓のようなシステムが用意された。メモに記入する代わりになるぞ。

CHECK 2 ルーツ技 を修得し、襲いかかる敵をなぎ倒す!

「II」には12種類のルーツ技属性（剣技や格闘など）があるぞ。各ルーツは必ずこれらのルーツ技属性を持っていて、その属性に含まれる技の中から最大3種類の技を修得することができる。また、1度修得した技は属性が一致すれば他のルーツになっても使えるぞ。

▲エルフナイトは剣技属性を持っているので、ドラゴンバスターの剣技も使える。

◀戦士のルーツ技〝連続斬り〟が敵にヒット!!　このほか〝ワンツー〟などの格闘属性のルーツ技も修得できるぞ。

迫力の必殺技炸裂!!

▲〝調停者〟と呼ばれる見た目も派手なルーツ技。どんなルーツが修得できる技なのかは、今のところ不明だ。

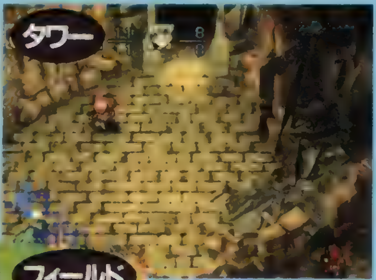
◀エルフナイトの〝爆雷の呪文〟は魔風の属性を持った強力なルーツ技。電撃の呪文が敵に襲いかかるのだ!!

基本システムをおさらいしよう マップ編

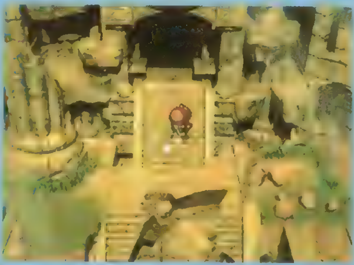
『II』になり、システム面でもっとも変わった点と言えば、やはり町やフィールドが存在することだろう。ここではそれぞれのマップが持つ特徴を詳しく紹介していくので、もう1度おさらいしておこう。

MAP

新しく追加された町にはセーブポイントとなる教会などの施設が用意されていて、冒険の拠点となる。そして、町から塔への移動シーンは山岳地帯や草原などのフィールドで表現されていて、敵も出現するのだ。



▲タワー内は宝はもちろん多くの魔物や罠が冒険者たちの行く手を阻んでいる。中には町も存在しているらしいぞ。


◀この奥に広がる塔の内部が、冒険のおもな舞台となるのだ。

▲町は情報を集めるなど、冒険の準備を整えるためには欠かせない存在だ。

◀町の外のフィールドに出ると「ちびマップ」に切り替わり、キャラも「ちびキャラ」へと縮小されるのだ。

"ルーツ"を徹底大研究!!

CHECK 3 新たに公開された8つの戦士系ルーツ

全部で100種類以上もあるルーツの中から、今回は新たに登場した8つの戦士系ルーツのイラストを大公開！ いずれも前作では登場していない『Ⅱ』だけのオリジナルで、どのルーツも簡単には発見することができない上級職だ。ここでは、この戦士系の8つのルーツの詳しい情報を徹底的に紹介していくので要チェックだぞ。

超戦士

人の持つ能力を遙かに超越した実力を誇る戦士。その豪腕から繰り出される一撃は、どんな敵をも一瞬で消し去ってしまう。

ソードマン

剣の極意を極めようとする者。その剣の冴えは斬られたことを感じさせないほどの瞬速で、一撃必殺の威力を持つ。

ドラゴンバスター

名前からもわかるように伝説のモンスター"ドラゴン"と対等に戦える実力を持つ究極の戦士。

エルフナイト

森の守護するエルフ族の戦士。魔法を主体とした戦闘が得意で、剣術にも長けている。細長く、とがった耳が特徴。

デザートガード

広大な砂漠地帯を守護する一族で、短刀を用いた接近戦が得意。大地の力を操り、敵を攻撃することもできる。

◀超戦士のルーツ技"聖剣・霊光断"。聖なる光が敵に大ダメージを与えるぞ。

ドク戦魔

まったく光の届かない闇の世界で荒修行をした戦士。相手の影にまぎれこんで、背後から攻撃する戦法を得意とする。

おさる

軽快な動きで相手の動揺を誘い、不意をついて攻撃する。体が小さいぶん、身のこなしなら誰にも負けはしない。

▼大地の力を借りた、デザートガードの"剣魔斬・地"が炸裂!!

戦士

鍛えられた肉体が最大武器で、常人では考えられないような巨大な剣をいとも簡単に振り回す。剣術よりも格闘が得意？

電撃RPG宣言'98 CLOSE UP!

ツインビーRPG

ツインビーRPG ロールプレイングゲーム

未定	▶RPG ▶価格未定 ▶コナミ	▶MC（ブロック数未定）

多彩なゲームジャンルのみならず、ラジオ&CDドラマにも広がりを見せている『ツインビー』ワールド。シリーズ最新作の『ツインビーRPG』は、それらの世界観と設定の集大成と言えるぞ。ファンの人はそのあたりも要チェックなのだ。

MAIN CHARACTER

無敵のトリオがまたまた大活躍!!

ツインビー

ウィンビー

グインビー

ツインビー／ウィンビー／グインビー

『ツインビー』シリーズのメインキャラクターといえば、やっぱりこの3機。本作では、ゲーム中に挿入される選択肢の答え方で、ツインビーの性格が変わるシステムが採用されている。ヘタをするとグレることもある？

魅力的なキャラクター&

ファンの熱い期待に応えるべく、現在、鋭意開発中の『ツインビーＲＰＧ』。今回はついに明かされたオープニングストーリーを、それぞれのキャラクターの視点から紹介しつつ、ゲームの最新情報を公開していくぞ。オープニングはゲームで遊んでいた主人公が、どんぶり島の危機を予見したメローラ姫の力でゲームの世界に召喚されるところから始まるのだ。

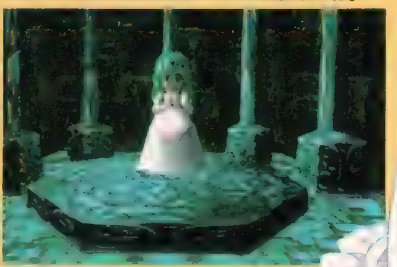
▲謎の黒い霧が島を飲み込み始める。これまでの事件とはわけが違う、どんぶり島最大の危機か!?

主人公（プレイヤー）

メローラ姫のもとに心だけを召喚された主人公は、ゲームの中ではこの姿で行動する。行方不明になったライトの代わりにツインビーを操縦するぞ。

メローラ姫

人々の意識が集合して生まれた女神のような存在。どんぶり島に迫る危機を予見し、主人公の心をゲームの世界に召喚した。心だけの主人公に上のような姿を与えたのも彼女なのだ。どこか神秘的な美しさが印象深いね。



▶ゲームと現実の壁を超えて、主人公の心をゲームの世界に召喚したメローラ姫。どんぶり島での冒険が始まる。

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

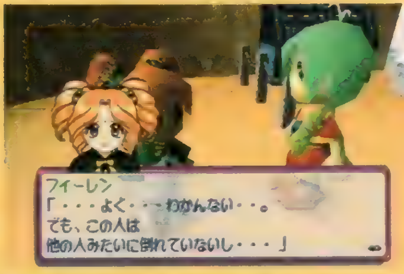
パステル

どんぶり島のアイドル的存在で、ライトたちと一緒に島の平和を守るウィンビーのパイロット。オープニングでは、宿敵のワルモン博士と戦いの真っ最中だ。とても明るく、がんばり屋だけど、怒るとちょっとこわい……。

◀パステルのピンチ！ ワルモンの手先に苦戦しているようだけど、大丈夫かな？

モルテ&フィーレン

この作品が初登場の新キャラクター。実の姉妹で、どんぶり島にふりかかる謎の異変に2人とも深く関係している。メローラ姫に召喚されたプレイヤーに、最初に出会うのが彼女たちだ。



◀主人公と2人の出会い。どうやら敵意をもっているわけではなさそう。

見どころを大紹介!!

ミント

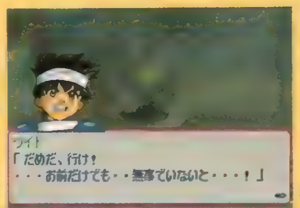
パステルの弟。この歳ですでにグインビーの操縦を難なくこなしている、天才赤ちゃんだ。

マドカ

デザート中学に通うパステルたちのクラスメート。喫茶店「ファンタジアン」の店長を務める。

ライト

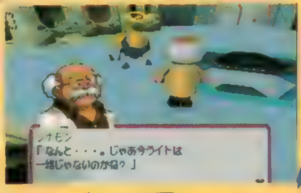
ツインビーのパイロット。突然現れた謎の黒い霧にまかれて倒れてしまい、ツインビーだけを研究所に戻らせる。その後、行方不明に。



◀黒い霧にまかれたライトは、ツインビーだけでも逃がそうとする。勇気ある選択だが……。

シナモン博士

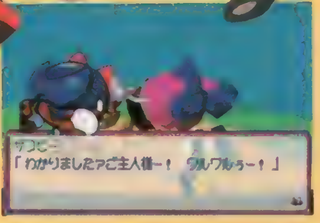
ライトの代わりにツインビーを操縦するプレイヤーに、いろんなアドバイスをくれる。



▲ツインビーだけが戻ったことを知り、シナモン博士は驚きを隠せない。

ワルモン博士

ツインビーチームの宿敵。オープニングでもパステルたちと激しい戦いを繰り広げているが……。



▲ザコビーとワルモン博士。今回の異変もこいつらのしわざなのか？

敵か味方か？ 気になるライバルキャラも登場！

物語のオープニングと一緒に、2人の新キャラも公開されたぞ。ブラックツインビー1号、2号に乗り込むこの2人は、ライトたちのライバルとしてラジオドラマにも登場していたキャラクター。彼らが敵か味方かは、現段階ではまだ不明だ。敵にまわすと手強い相手になりそう。

オイラたちの得意技を
見せてやるんだビー!!

BATTLE

コミカルな戦闘シーンを大解剖!!

威力は抜群だがどこかコミカルな武器や、色つきのベルを使うと発動する特殊技など、『ツインビー』シリーズならではのテイストはこのゲームの戦闘にもしっかり反映されている。ここでは、そんな楽しい戦闘シーンの魅力に迫ろう。

ゴールデンハンマー

▲ターゲットの敵に接近したら力いっぱい振り下ろす! 周囲にほとばしる金色の光が、破壊力の強さを物語っているぞ。ボスキャラなど、単体で出現する強敵に有効か。

◀特大のハンマーを振り上げて、勢いをつけてダッシュ! 星がプリントされたハンマーがキュートだ。

ツインビー

チームのリーダー機にふさわしく、ツインビーは攻撃性能に優れた機体のようだ。武器のショットガンとハンマーを巧みに使い分けた遠近自在の攻撃で、戦闘では頼りになりそう。

ショットガン

◀遠距離から攻撃できる武器。敵が接近してくる前に、素早く倒したい局面で役に立ちそうだ。

ウィンビー

ここで紹介するウィンビーの特殊技は、どちらも味方のHPを回復する効果を持っている。仲間のダメージを回復して、窮地を救うことができるのがウィンビーの持ち味なのだ。いざ敵と戦うというときには得意のリボンアタックで奮戦するぞ。

キュアタッチ

▼味方1人のHPを回復する。画面写真から想像すると、回復させたい味方の近くまで行かないと使えないのかも?

キューティーテント

◀ピンク色のテントを張って、味方すべてのHPを回復する。便利な特殊技だが、消費するベルパワー(BP)も多そう。あまり多用はできないだろう。

味方の補助をしたり、敵にダメージを与えたりと、臨機応変な働きをするグインビー。泣き声で敵を粉砕してしまうミントのミラクルボイスは最強の必殺攻撃だ!

ガラグレネード

◀ガラガラを型どった爆弾を投げつける、赤ちゃんのミントらしい攻撃。

ミラクルボイス

▼ミントの泣き声をグインビーのスピーカーで増幅し、大音響で敵全体を攻撃する。味方にもダメージがありそうな気もするのだが……。

グインビー

協力攻撃は超強力!!

味方のキャラクター同士が協力して強烈な一撃を放つ「協力攻撃」も、『ツインビー』シリーズを語るうえで忘れてはいけない大事な要素。このゲームでも2機（人）以上の味方が協力することで、敵に大きなダメージを与える協力攻撃が可能だぞ。絶妙のコンビネーションで悪者どもをノックアウトだ！

◀協力する味方の組み合わせで使える技が変わる。

おなじみのガッチンコ攻撃を連続写真で紹介!

コマンドを入力して……

仲間とぶつかると…

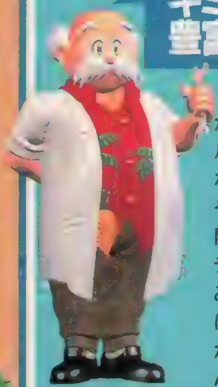
「ガッチンコ」の文字が敵に命中!!

ほかにもこんな攻撃が!

もちろんガッチンコ攻撃以外にも、協力攻撃のバリエーションは豊富に用意されている。その効果も敵全体に平均的なダメージを与えるものから、単体の敵に大きなダメージを与えるものまでさまざまだ。またツインビーチームだけでなく、フィーレンとモルテのようにー緒に戦ってくれる仲間も、キャラクターの特徴を生かした協力攻撃が使えるぞ。

▲ウィンビーとグインビーが繰り出す協力攻撃、「カーブレーザー」が炸裂！　協力攻撃にはいろいろな組み合わせがありそうだ。

キミたちを助けるアイテムも豊富に用意されているのじゃ



冒険の助けになる便利なアイテムも、しっかりチェックしておきたいところ。中にはベルの栽培に使う「こやし」なんてものもあり、なかなか興味深いぞ。今のところ公開されているアイテムは下の4つのみだが、ゲームには便利なアイテムがまだまだたくさん登場する予定。

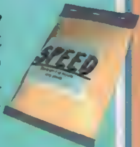
▲シリーズ定番のアイテム、ベル。赤色だからバリアかな？

便利なアイテムの一部を紹介

赤いこやし

▶畑のこやし。使うと収穫時に赤ベルがたくさんとれるらしい。

スピードこやし

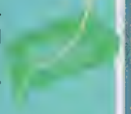


▶畑のこやし。使うと栽培中のベルが早く育つらしい。ベルの成長を促進するこやしって……何？

スイートボム

▶フルーツから作られる爆弾。ピンク色のかわいい外見に似合わず、その威力はなかなか。

ふしぎのしずく



▶味方1人のＢＰを回復させる。これもストックしておけば安心できるアイテムだろう。

集めたフルーツをミキサーにかけてジュースを作れるのよ

これまで謎だったフルーツの用途がついに判明！　敵を倒すと手に入るフルーツは、ミキサーにかけてジュースを作ることができるのだ。複数のフルーツを混ぜてミックスジュースも作れるぞ。

▲フルーツはショップで換金したり、物々交換に使ったりもできるらしいぞ。

りんごジュース

◀素材のフルーツによってジュースの効果は異なる。りんごジュースの効果は謎。

みかんジュース

◀甘くておいしいみかんジュースは、飲むとＨＰが回復するのだ。

電撃 RPG宣言'98 CLOSE UP!

ブリガンダイン ～幻想大陸戦記～

BRIGANDINE ～幻想大陸戦記～

2月(予) ▶S・RPG ▶¥5,800(予) ▶イースリースタッフ ▶MC（3ブロック）

MAIN CHARACTER

祭祀国・レオニアを治める清き女王

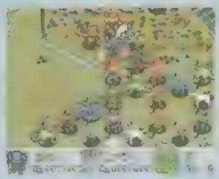
リオネッセ

生まれは平凡な村娘であったが、神託によって選ばれ女王位についた少女。その優しさゆえに、戦うことに心を痛めるが、幼なじみのキルーフを始めとした騎士たちに支えられ、国の人々を守るため健気に女王の責務を果たす。

理想と野望が交錯するフォルセナ大陸の戦乱に終止符をうち、乱世の覇者となるのはどの国なのか？　ファンタジックな世界観の中で展開される本格S・RPG『ブリガンダイン』の魅力に、今回もバッチリ迫っていくぞ！

戦闘の鍵を握るモンスターを徹底解剖！

ルーンの騎士に操られるユニットでありながら、その戦闘能力は人間をはるかに凌駕するモンスターたち。今回は戦いの主戦力であるモンスターにスポットを当てるぞ。



▲モンスターの力なくして勝利はありえない。

雄々しく戦場を駆けるモンスターたち！

▶モンスター同士が激突するバトルは迫力満点！

召喚

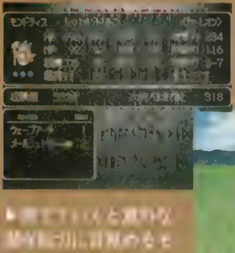
味方の部隊に組み込むモンスターは、それぞれの拠点にある魔方陣を使って召喚することで得られる。拠点ごとに召喚できるモンスターは異なり、また強力なモンスターほど、召喚するには多くのマナが必要になるぞ！

味方のモンスターを得るには？

▲マナを貯めて強力なモンスターを召喚してもいいし、安いモンスターをたくさん召喚するのもOK。

個性的なモンスターの種族の一部を紹介！

一口にモンスターといっても、恐ろしい奴やかわいい奴、パワーのある奴や魔力の高い奴など、さまざまな種族が存在する。ここではモンスターの種族を少しだけ紹介しよう。



[illegible]

[illegible]

竜族

ずば抜けたパワーと生命力を誇り、一度に複数の敵に攻撃できる特殊攻撃「ブレス」を持っている最強のモンスター。足が遅いのが唯一の欠点。

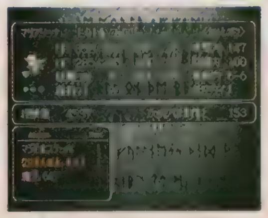
▲強靭な顎から繰り出す一撃は強烈！　攻撃力はピカイチだ。

編成

戦略を重視か好みで選ぶか、自由な感覚で部隊を編成！

[illegible]

▼強さを度外視して趣味の編成に走るのも楽しいのだ。



▲個々のモンスターのパラメータも細かくチェックできるぞ。

部隊の編成が戦いを大きく左右する！

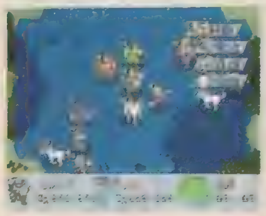
◀敵のモンスターと交戦状態に！ 陣形を組んで迎撃だ!!

戦闘

モンスターの持ち味を最大限に生かして戦え！

[illegible]

▼統魔範囲を出るとモンスターの能力が半減してしまうぞ。



▲ルーンの騎士が倒されると、モンスターの部隊も撤退する。

勝敗はモンスターの活躍しだいだ！

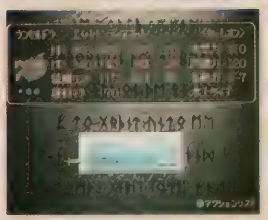
◀魔法や特殊攻撃を使いこなせば戦闘はかなり有利に！

クラスチェンジ

経験を積んだモンスターがさらに強力に生まれ変わる！

[illegible]

▼大事に育てたモンスターがレベルアップ！ うれしい瞬間だ。



▲クラスチェンジ後もレベルは引き継がれる。

クラスチェンジしたモンスターに敵はなし！

◀身体がひと回り大きくなり、戦闘能力も格段にアップ！

飛竜族

攻撃力こそドラゴンに劣るものの、それを補って余りある機動力を誇る空中戦の雄。並はずれた移動力で敵の背後に回り、陣形を突き崩せるのが強み。

▲上空に舞い上がり、尻尾の一撃をおみまいする流麗な動きは必見。

妖精族

戦闘能力は皆無に等しいが、モンスターの中で唯一サポート系の魔法を使いこなす貴重なモンスター。地味ながら、あらゆる戦いに欠かせない存在。

▲防御力アップなど、サポート系の魔法は役に立つ。かわいさも魅力。

天使族

攻撃と回復の両方をこなすユニット。特筆すべきは聖なる力を根源とした攻撃魔法の威力で、戦い方しだいでは2体で敵の部隊を撤退に追い込めるほど。

▲切り札の攻撃魔法が超強力！ まさに神罰といった感じだ。

精霊族

移動後に特殊攻撃「ブレス」を仕掛けられる唯一のモンスター。うまく戦わせれば非常に役に立つ。ただ、敵に接近されると、とてもモロい。

▲型破りな奇襲攻撃を展開できる。使いどころが難しいユニットだ。

©1997 イースリースタッフ

電撃 RPG宣言'98 CLOSE UP!

竜機伝承DRAGOON

竜機伝承 DRAGOON

12月(予)	▶S・RPG	▶¥5,800	▶KSS	▶MC(3ブロック)

魅力的なキャラクターたちと、ストーリー重視のゲームシステムが特徴のファンタジーRPG『竜機伝承』。今回は、最新のロムを基にしたゲーム画面とともに、前回の記事で紹介した「ゲーム序盤のストーリー紹介」の第2弾をお届けしちゃうぞ!

MAIN CHARACTER

少女の失われた記憶を求め、少年は旅立つ!

セディ&ミュウ

主人公のセディは、元王国騎士団長の父に鍛えられ、達人級の腕前を持つ少年剣士。とはいえ、年若いこともあり、言動にはまだまだ子供っぽいところが見られる。一方、ヒロインのミュウは、名前以外の記憶を失っていることもあり、少々(かなり?)浮き世離れしたところがある少女だ。この2人が、どのように心を通わせ合い、成長していくかが、このゲームの最大のポイントと言えるだろう。

キャラの魅力いっぱいのタクティカルRPG

『竜機伝承』は、キャラクターの魅力とストーリー性を前面に押し出したS・RPGだ。タクティカルな戦闘システムを採用しているものの、その難易度は低く設定されている。また、戦闘回数も少なめになっているなど、初心者向けの作りになっているのが特徴だ。これにより、戦闘に邪魔されずに、ストーリーを思う存分楽しむことができるのだ。

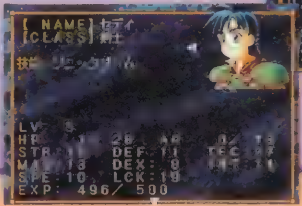
▼戦闘はシナリオの流れに沿って、要所要所でのみ発生。エンカウント戦闘がないので、じっくりストーリーに集中できる。

▲キャラクターの個性を浮き彫りにする会話シーンが、随所に登場。

◀重要なイベントでは、全画面CG&声優によるセリフが楽しめる。

クラスチェンジでパワーUP!

セディたちは、ある程度レベルが上昇することで、クラスチェンジが可能になる。それによって、より強力な特殊攻撃や、高度な魔法が使えるようになるというわけ。ちなみに、チェンジ可能になるレベルや、チェンジできるクラスの数や種類は、キャラクターによって多少違っているのだ。



◀▲セディは、初期クラスの剣士から、魔剣士→魔法剣士、聖剣士→ソードマスターのどちらかのルートを選択する。

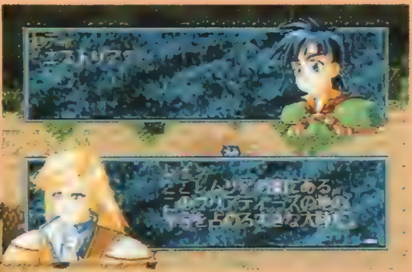
©1997 KSS

ゲーム序盤のストーリー紹介 PART2

ミュウを狙い、次々と襲い来る謎の敵。フェアルード王国の首相までをも操る、彼らの正体とは!?

ランドールの追っ手との激しい戦い!

ミュウを狙う謎の勢力の手先・ランドールの手を逃れたセディたちは、命からがら、フェアルードの町を脱出することができた。船に乗ってエストリア大陸へと渡るため、一路、港町ブーイッドを目指す。しかし、ミュウを狙うランドールの差し向けた追っ手が、彼らの前に立ちふさがるのだった……。



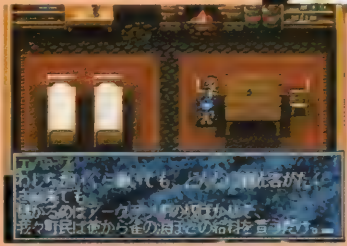
▲ミュウの失われた記憶の手掛かりを求め、エストリアへ渡る決意をするセディ。

◀ここでは、これまでにない数の敵が登場。長時間の戦闘になるので、ＨＰ回復を優先した戦い方をしよう。

港町ブーイッドで旅客船探し

追っ手を振り切り、ようやく到着したブーイッドの町。港で定期船を見つけたものの、出国許可証がないと乗せられないと言われてしまう。セディたちは無事にエストリアへ渡れるのだろうか？

▲領主のアークランドに結婚を迫られ、困り果てる未亡人ミレムとの出会い。



▲町の人の話を聞いて回ってみると、アークランドの評判はかなり悪いようだ。セディたちの胸に、いやな予感が走る……。

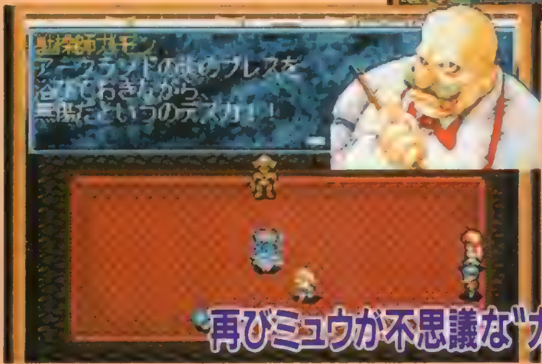
▶思い余ったアークランドが、ミレムの子供を誘拐!

愛に狂った魔獣アークランド出現

子供を人質に、ミレムに結婚を迫る領主のアークランド。卑劣な手段に怒りを感じたセディたちは領主の館に乗り込むが、人質を取られているのでは手も足も出せない。そこに現れたミレムが、「昔のあなたはそんな人ではなかった」と、アークランドを説得。だが、アークランドの心が動くのを見て、事件の黒幕がその正体を現した！

▲欲を捨て、2人で人間らしく生きようというミレムの言葉を拒否するアークランド。

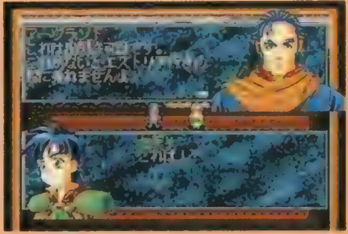
▲事件を背後で操っていた執事のガモンが、その正体を現した。



◀ガモンの力で魔獣化したアークランドに対し、ミュウが"力"を発動する！

別れ、そして旅立ち……

改心したアークランドに、出国許可証をもらうことができたセディたち。だがそこに、ランドールの追っ手が到着してしまう。セディたちを脱出させるため、妹のミリィは１人、この場に残る決心をするのだった。



▲ガモンの支配から逃れたアークランドから、出国許可証を入手。一行は、さっそく港へと向かうことに。

▼追っ手の前に立ちふさがり、ミリィは一行を逃がそうとするが!?

電撃 RPG宣言'98 CLOSE UP!

Neorude2

ネオリュード2

Leading RPG Neorude2

11 20	▶リーディングRPG	▶¥6,300	▶テクノソフト	▶MC（1ブロック）／マウス／AC

3人の冒険に新たな試練が待ち受ける！

『2』の主人公は前作と同じ。ギャグ連発のおとぼけ戦士ティル、クールな盗賊ルーフレイン、魔法使いアリアの3人だ。大陸船フリーメルを手に入れ新たな街へとたどり着いた3人を待ち受けるのはいったい……。

前作のシステムを継承しつつ、細かな部分に新要素をプラス！さらに新キャラクターも追加され、一段と魅力的になって登場する『ネオリュード2』。前作では明かされなかった過去、そしてこの世界の秘密がついに明かされる……！

注目の3大システム&序盤の物語をチェ〜ック!!

リーディングシステムという画期的なキャラ操作法で話題になった『ネオリュード』。その続編がいよいよ登場だ。リーディングシステムとは、直接キャラを操作するのではなく、間接的に導いて謎を解いていくというもの。プレイヤーは怪しい場所にカーソルを動かし、指定するだけというお手軽システムなのだ。『2』ではそれが大幅に強化され、ますます快適に楽しめるようになっているぞ。さらにキャラの成長方法や戦闘システムにも変更点が……。今回は移動、成長、戦闘の3つのシステムと序盤のストーリーを紹介するぞ。

大陸船 フリーメル

前作の冒険でティルたちの活躍によって覚醒した大陸船。その後は3人と行動を共にしている。ちなみに右の女の子は、大陸船の精神体が具現化したもの。

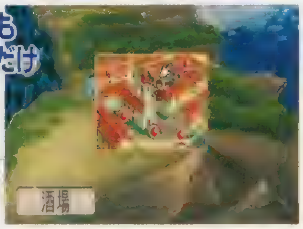
移動システム ｜ ボタン1つでラクチン移動

キャラを移動させたいときは、画面内のカーソルを動かし、行きたい場所に合わせてクリックするだけ！ちなみにフィールドマップや街の施設を移動するときも、場所を指定すればOK。快適さはピカイチなのだ。

場所を指定するとキャラが歩き出す！

▲矢印のカーソルを動かして行きたい場所を指定する。するとキャラがその場所へと歩いていく。直接キャラを動かす必要はないのだ。

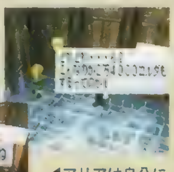
マップの移動もボタンを押すだけ



▶街の施設を移動するときも、行きたい場所にカーソルを合わせて決定するだけ。一瞬にして移動できるので、とっても快適に楽しめるのだ。

キャラを変えるとリアクションが変化！

画面に表示されるキャラはＬ１、Ｒ１ボタンで変更可能。キャラを変えると会話やリアクションが大きく変化するのだ。



▶武器屋にて。ルーフレインは、ならんでいる盾を冷静に分析する。

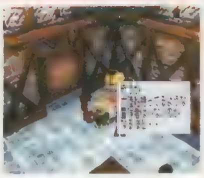
◀アリアは自分に必要のないものにはまったく興味がないみたい。

さすがティル！

▶いきなりギャグ。ボケまくりのティルなのだ。

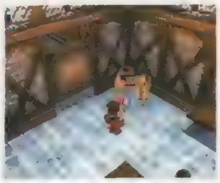
成長システム ‖ 話して調べて経験値を入手

ごく一般的なＲＰＧの場合、経験値は戦闘でのみ得られるもののはず。でもこのゲームはひと味違う！　人と会話したり、謎を解いたりしても手に入るのだ。調べるほどに強くなるため、探求心がそそられるはず。だが会話で入手した経験値は、話しかけたキャラのみに入るぞ。こまめにキャラを変えて会話し、バランス良くキャラを成長させるのがポイントになりそうだ。



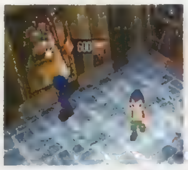
会話のあとに

◀会話中に新たな事実が明らかになったりすると、経験値が入る



ゲット！

▶どのキャラで話しかけるかによって、経験値の量は変化するようだ



▲壁に掛かっている絵を見ただけで、経験値が手に入った！　細かい部分も見逃さずにチェックしてみよう。

◀宝箱を開けると、必ず経験値を入手することができる。覚えておこう。

カーソルを動かして調べられる場所をさがせ！

フィールド内の調べられる場所には、必ず「！」マークが表示されるぞ。画面内の隅々までカーソルを動かし「！」マークが表示される場所を探そう。

◀怪しい場所にカーソルを合わせ、バリバリ調べまくれ。

戦闘システム ‖ 油断大敵のリアルタイムバトル

戦闘はリアルタイムで進行。カーソルを動かし、攻撃や防御などのアイコンで各キャラに命令を出していくことになるぞ。ただし命令を出さない場合でも、自動的に通常攻撃を仕掛けるようになっている。面倒な操作が苦手な人も安心なのだ。

敵発見!!

◀モンスターはダンジョン内を徘徊していることが多いぞ。モンスターに接触すると、戦闘に突入するのだ。

アイコンで命令！

▶カーソルを動かし、画面下のアイコンを使って各キャラに命令していくのだ。敵に応じて攻撃や防御を使い分けよう。

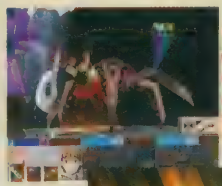
▲戦闘中にポーズをかけるとゲーム進行がストップ。でも命令だけは出せるので慣れないうちはポーズ後に命令を出そう。

スキルゲージをタメて特殊攻撃を叩き込め！

各キャラには攻撃や防御といったアイコンのほかに、スキルゲージというものが設定されている。このゲージは時間と共に増加。いっぱいになると、その量に応じて強力な特殊攻撃が出せるようになるぞ。今回はティルに用意されている５種類の攻撃を紹介しよう。

ティルの剣術スキル

LV1断空斬	ジャンプして敵を叩き斬る。
LV2烈火剣	連続して突きを繰り出す。
LV3真空殺	真空の刃を飛ばして攻撃。
LV4剣神乱舞	連続攻撃で敵を粉砕。
LV5神雷皇剣	敵全体に雷を落として攻撃。



断空斬炸裂！

▶威力は小さいが、周囲の敵にもダメージを与えることが可能。敵に囲まれたときに役立ちそうだ。

最初のクエストとダンジョンを一挙に紹介だ！

大陸船フリーメルを手に入れ、新たな冒険へと旅立った３人。さっそくお宝の臭いをかぎつけ、とある大きな街に着陸するのだった。酒場で情報を仕入れてみると、確かに街の西側にある「浮島の神殿」にお宝があるらしいとの情報が！　もちろん３人の意見は一致。いにしえの財宝を探すべく、「浮島の神殿」へと向かうのだった……。

▲酒場の店主から「浮島の神殿」に関する情報を入手する３人。ここで経験値も入手できるぞ。

▲フリーメルに乗って神殿の前に到着。お宝があるということを予想していたティルは大喜びしながら中へと進んでいくのだったが……。

モンスター

▶神殿には手強いモンスターがいるぞ！

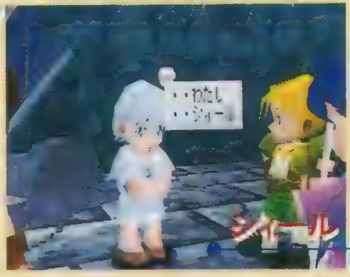
トラップも!

◀さらにトラップも山盛り。ぶじクリアできるのか？

強力なボスも待ち受ける！

▶最深部にはボスが登場。特殊技を駆使し、力を合わせて勝負だ。

新しい仲間シィール登場！



シィール

▲シィールとの出会い。この出会いが新たな展開に発展していく。

▶名前以外の記憶を持たない謎の少女。冒険に同行することに！

謎のバーサーカーラグナレクも姿を現す!!

ラグナレク

▶シィールをつけ狙う謎の狂戦士。何か秘密を握っているらしい

物語は思わぬ方向へ…

©1997 Technosoft Co.,Ltd.

電撃 RPG宣言'98 CLOSE UP!

ウィザードリィ リルガミンサーガ

Wizardry LLYLGAMYN SAGA

2/26(予) ▶RPG ▶¥5,800 ▶ローカス/ソリトンソフトウェア ▶MC(3ブロック)

コンピュータRPGの元祖である『ウィザードリィ』が、リニューアルされてPSで登場する！ しかも、初期のシナリオ3本が1枚のCDにまとめられているのだ。今もなお多くの人々に支持されているその魅力を徹底紹介していこう。

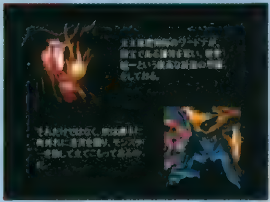
キミのつけたその名前が伝説になる……

「ウィザードリィ」に主役はいない。キミの作った冒険者が物語の主役になるのだ。そして、その物語も最小限しか用意されてない。なぜ迷宮に挑み、なぜ命を危険にさらすのか？ その物語を作るのはキミ自身なのだ。

3つのシナリオが楽しめるスペシャル版!!

『ウィザードリィ』とは、世界最初のパーソナルコンピュータ"アップルII"用に作られた、これまた世界で最初の3Dダンジョン型RPGだ。この『ウィザードリィ リルガミンサーガ』には、城塞都市リルガミンとその周辺が舞台となる『ウィザードリィ』初期3部作が収められている。以下に、その3本のシナリオを紹介しよう。

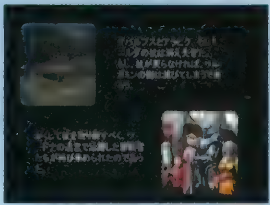
#1 狂王の試練場



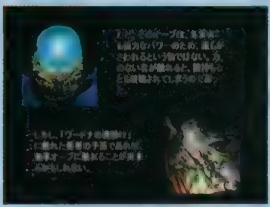
世界の統一を目指し、諸国制覇を続けるトレボー王は、そのあまりに強大な力から"狂王"と呼ばれていた。だがあるとき、王の力の源である魔法の護符が側近の魔術師ワードナによって盗まれてしまう。怒れる王の出した「迷宮に立てこもったワードナを倒し、護符を取り戻した者には莫大な褒賞と近衛騎士の地位を与える！」というおふれを聞いて、世界各地から集まった冒険者がワードナの迷宮に挑む！

#2 ダイヤモンドの騎士

リルガミンを支配した悪の化身・ダバルプスの魔の手から逃げ延びたマルグダ王女とアラビク王子は、悪の力に対抗すべく伝説の"ダイヤモンドの騎士"の力を借りてダバルプスと対決、ついにこれを打ち倒す。だが、その戦いに巻き込まれ、リルガミンを守護するニルダの杖が失われてしまったのだ。かくして、ニルダの杖を探索、奪回すべく、トレボーの試練を乗り越えた冒険者たちは新たなる迷宮へ……。



#3 リルガミンの遺産



地震、豪雨、津波…天の怒りか地の嘆きか、全世界を襲う大災厄がついにリルガミンに迫りつつあった。だが、神龍ル・ケブレスの守護する大地のオーブがあれば、この未曾有の災厄を鎮めることができるかもしれない。力なき者が触れれば破滅はまぬがれないという強大なパワーを持つこのオーブに触れる資格を持つ者、ワードナの魔除けを奪還した勇者の子孫たちが今、伝説の待ち受ける迷宮に挑戦する。

Proving Grounds of the Mad Overlord, Knight of Diamonds, Legacy of Llylgamyn, copyright © 1981-1998 by Sir-tech Software, Inc. and Andrew Greenberg, Inc. All logos, printed graphic designs and printed materials copyright © 1981-1998 by Sir-tech Software, Inc. All rights reserved. / WIZARDRY is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc. all rights reserved. / Proving Grounds of the Mad Overlord, Knight of Diamonds and Legacy of Llylgamyn are copyrighted programs licensed to Locus Company Ltd. by Sir-tech Software, Inc.

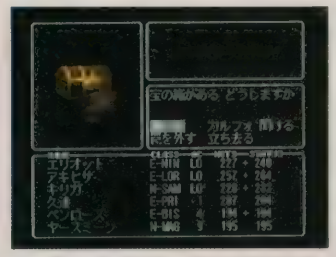
危険に満ちた迷宮がキミを待つ!!

▲単純な線で描かれていた迷宮は、ＰＳ版では美しいテクスチャーによって臨場感あふれる姿に生まれ変わっている。リアルになったぶん、そこに潜む恐怖もパワーアップ!?

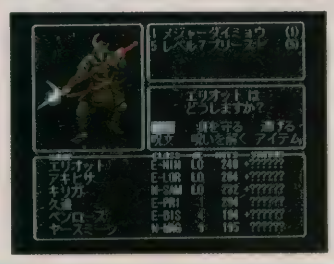
「狂王の試練場」では、魔術師ワードナの造った巨大な地下迷宮が、『ダイヤモンドの騎士』では、アラビク王子とダバルプスの戦いでその姿を現した地底の大洞窟が、『リルガミンの遺産』では、町外れにある神龍が住むといわれる伝説の塔が、それぞれゲームの舞台となるのだ。迷宮の一番奥には、シナリオクリアのためのアイテムが隠されているが、そこにたどり着くまでの道のりは決して楽ではない。いつのまにか向きを変えられてしまう回転床、文字通り一寸先は闇のダークゾーンなど数々のトラップが行く手をはばむのだ。さらに、さまざまな特殊能力を持った強力なモンスターたちが冒険者を待ちかまえている。キミは、これらの試練をみごと乗り越えることができるか？

モンスターとの戦いを勝ち抜け！

迷宮をさまようモンスターは、どんな相手でも危険な存在には変わりない。遭遇したら全力で戦おう。だが、中には友好的なモンスターも存在する。戦いを好まない彼らを倒すかどうかは、キミが判断するのだ。また、どうしてもかなわないと思ったら逃げるのも手。死んでしまったら元も子もないぞ！



◀部屋を守るモンスターを倒すと宝の箱が見つかる。仕掛けられた罠をはずせれば、中の宝はキミのものだ。



◀モンスターの中には、冒険者と同じ職業の存在もいる。彼らの戦い方はこちらと同じだけに危険も高い。

迷宮の謎に挑戦せよ！

ゲームの実際の舞台となる迷宮は、どれもひと筋縄ではクリアできないものばかり。迷宮内には多くの仕掛けが用意されており、中には一方通行の扉や隠し扉、通過するのに特定のアイテムが必要なポイントなど、シナリオの謎解きに直結するものも多数存在する。何の変哲もない階段が、トラップに続く道かもしれないのだ。キミはその先へ進むことができるかな？

▲この階段は、はたして目的の場所へと続いているのだろうか？　目の前に見えている道だけが、正しい道だとは限らないぞ！

◀どうやっても通過できない不思議な部屋。今の自分たちには何が足りないのか？　まずはそれを見つめることから始めよう。

町にはさまざまな施設がある!!

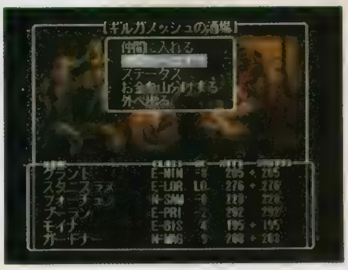
基地である町の中には、冒険をサポートしてくれるさまざまな施設がある。これらの施設を活用しようとせずに迷宮に挑むのは、はっきりいって自殺行為に等しい。それぞれの施設の特徴をよく知ることで、キミの冒険者たちが迷宮から生還できる確率もグンと高くなるだろう。

冒険者の宿

迷宮から帰ってきた冒険者たちがその疲れをいやす宿。お金を払って宿泊することでＨＰを回復させることができる。高い部屋ほど回復量が大きいぞ。また、経験値が一定以上になっていれば、宿に泊まることでレベルアップすることができる。次のレベルまでに必要な経験値も教えてくれるぞ。

ギルガメッシュの酒場

町の中でも、冒険の基地となる重要な場所。まずはここで仲間を揃えなければ、迷宮に挑むことはできないぞ。冒険者には善・中立・悪の３種類の性格があり、善と悪の冒険者は同じパーティに入ることはできないのだ。この冒険者の性格は、職業や装備、イベントなどにも関係してくるので、よく考えてパーティを組もう。酒場ではほかにも冒険者のステータスを見たり、装備をつけ替えたり、未確認のアイテムの鑑定をしたりすることができるぞ。



町外れ

町外れからは、新しく冒険者を登録するための訓練場や、冒険の舞台である迷宮に行くことができる。訓練場では、最大20人の冒険者を登録しておくことができるぞ。また、ほかのシナリオへ冒険者を転送したり、メモリーカードにセーブするのもこの町外れで行うのだ。やむを得ず迷宮内で中断した冒険を再開するのも、いったんこの町外れに出てから行うことになる。

ボルタック商店

武器や防具など、冒険に必要なさまざまなアイテムを取り扱う商店。魔法の呪文と同じ働きをする巻物や薬も売っているので、最初の頃は頻繁にお世話になることだろう。迷宮で見つけたアイテムを買い取ってくれるという、ある意味で重要な役割をになっているのもこの店だ。また、正体のはっきりしないアイテムを持ち込めば、相応の値段と引き換えに鑑定してくれるぞ。

カント寺院

冒険の最中に不幸にして力尽きてしまった冒険者を、神の奇跡で治癒してくれる寺院。死からの蘇生のほかに、マヒからの回復も行ってくれる。ただ蘇生の呪文は必ずしも成功するわけではなく、失敗すれば〝灰〟の状態に、さらにそこで失敗すると、〝ロスト〟といってその冒険者は永遠に失われてしまうのだ。また、儀式に必要な寄付金が払えないと、容赦なく追い出されるぞ。

電撃RPG宣言'98 CLOSE UP!

アンシャントロマン ～Power of Dark Side～

2月（予） ▶RPG ▶¥6,800 ▶日本システム ▶MC(ブロック数未定)

中世・騎士道を重んじる時代、世界の平和を取り戻すために立ちあがった主人公は厳しい冒険のさなか、しだいに成長を遂げていく……。そんな「RPGの王道」を、こだわりたっぷりに現代によみがえらせた、"新しくも懐かしい"RPGが登場！

MAIN CHARACTER

純粋無垢で正義感あふれる主人公

カイ・オルフェアス

パーティに愛を与える、かわいい妖精

ファラ・ミスチル

カイ&ファラ

鉱山村で奴隷として育ったカイは、ある日世界の異変に気づき、仲間とともに村を脱走して旅立つ。そんな彼らの旅のおともをするのが妖精のファラ。仲間を失い孤独に生きるが、決して表には出さない頑張りやさんだ。

最新の手法でよみがえる「RPGの王道」

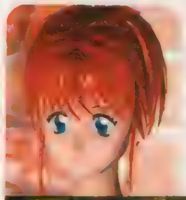
３Ｄで構成されたフィールド、美麗なＣＧムービーなど、最新の映像手段を駆使しながらも、どこか懐かしいテイストを感じるＲＰＧ『アンシャントロマン』。ＲＰＧに対するこだわりと愛情をたっぷりとそそぎ込み、中世・騎士道の世界という「王道」に挑んだ意欲作だ。壮大なシナリオ、洗練されたシステム、魅力的なキャラなど、基本的な部分ながら重要な要素を徹底的に突き詰めた、誰もが安心して遊べるＲＰＧとなっているぞ。

◀３Ｄ・ＣＧで構成された美麗なフィールドでの冒険が楽しめる。

カイの冒険を助ける仲間たち

ミシリア アルマイヤー

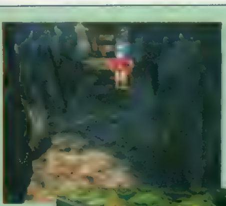
一見おとなしそうだが、芯の強い少女。カイとの冒険の中、少しずつ彼に惹かれていく。



バーク シュワルツ

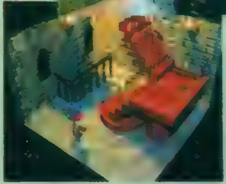
カイとともに旅をする、陽気な木こり。巨漢で、不器用だが、根は優しい人情家。

©1997 NIHON SYSTEM ※画面は開発中のものです。



◀不気味なダンジョンが恐怖心を煽る。

▶砲台を抱えた、南欧風な街並み。



◀どこかの塔の中。壁や床の質感に注目！

主人公のカイが旅立つ冒険の舞台となるのは、巨大な大陸とそれを取り巻く大海、そして海に浮かぶ多くの島々で構成された世界だ。ハイグレードな3D・CGで構築された世界には、細部までリアルに描かれた街やダンジョンなどが多彩に用意されており、歩き回るだけでも楽しい！つの仮想世界が創り上げられているのだ。

完全3D・CGで構成された広く、そして多彩なフィールド

FIELD

▲戦闘シーンではかけ声も入る。戦いの迫力も増してくるぞ。

▼お店の主人の何気ない会話にも、声が入っており、買い物も楽しくなる

冒険に必要なアイテムの売り買いといったお店での何気ないやりとりや、戦闘シーンを盛り上げるキャラクターのかけ声など、このゲームではポイントポイントでさまざまなボイスが取り入れられている。街の人とのボイスの入った会話で、新しい情報を教えてもらうといったことも起こりうるので、ＲＰＧでは単純な繰り返し作業になりがちな情報収集を、スムーズに楽しく進めることができるようになっているぞ。

「ボイス」をふんだんに取り入れたさまざまな会話シーン!!

VOICE

このゲームが見せるこだわりの 4つのポイント

ＲＰＧへのさまざまなこだわりを見せる『アンシャントロマン』。今回はその中でも、特に大きな４つのポイントを紹介していくのでしっかりとチェックしよう!!

BATTLE

わかりやすいシステムと、派手でリアルなグラフィック！

戦闘シーンはオーソドックスなコマンド入力タイプ。しかしキャラクターは３Ｄで表現されており、戦闘中の状況に応じたさまざまなリアクションを見せてくれるぞ。また、攻撃の際には各キャラクターの顔グラフィックが大画面で挿入される場合もあり、プレイヤーの感情移入度もアップ。派手な魔法攻撃のエフェクトにも注目だ。

◀戦闘は、キャラごとに行動を選ぶコマンド選択タイプ。

▲魔法攻撃によるさまざまな効果は、３Ｄ・ＣＧで構成された画面上でリアルに再現されるぞ。

MOVIE

カメラワークにもこだわったハイグレードなCGムービー!!

はるか昔に起こった世界の異変から始まるオープニングを始め、このゲームにはハイクオリティなＣＧムービーがふんだんに取り入れられている。物語のポイントごとに挿入されるこのＣＧムービーは、まるで映画を見るかのようなドラマ性を生み出し、プレイヤーを物語にグイグイと引き込んでくれる。また、カメラワークによる演出なども見逃せないぞ。

大切な人との、悲しい別れ……

アンシャントロマン～Power of Dark Side～

電撃 RPG宣言'98 CLOSE UP!

RPGツクール3

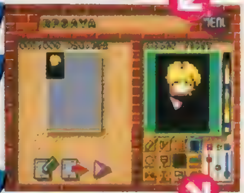
11|27 ▶RPG作成ソフト ▶¥5,800 ▶アスキー ▶MC2〜15ブロック(作成データ量によって変動)

『ツクール』シリーズでおなじみのアスキーから、待望のRPG作成ソフト『RPGツクール3』が発売される。今回は実際の作業の流れにそって、その遊び方を紹介するぞ。豊富なグラフィックと細かな設定を使いこなし、本格的RPGを作っちゃおう!

グラフィックツール・アニメティカ搭載!!

MAIN CHARACTER

▶主人公キャラの作成にチャレンジ! まずは編集ウィンドウを開き、フリーハンドでじっくり描いていくのだ。



◀正面、左右、背面など、1キャラにつき9パターンの動作を描く。細かいところは拡大表示して、きれいに仕上げよう。

▶これで完成だ! 自分で描いたキャラが画面内を動き回るなんて、ゲームファンにはたまらないよね。さあ、このキャラを大活躍させちゃうぞ!

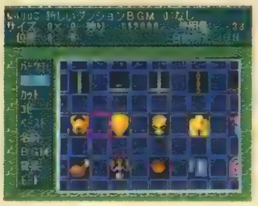
オリジナルキャラを活躍させちゃおう♥

主人公もラスボスもオリジナルで!

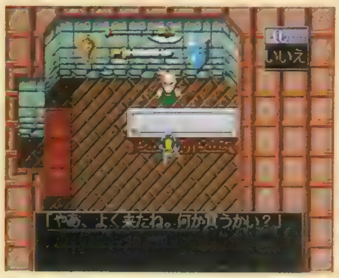
このソフトにはグラフィックツール、「アニメティカ」が搭載されている。これを使えばキャラクター、タイトルロゴ、モンスターの作成が可能。編集部でも上のイラストのキャラを作ってみたけど、どお? 似てる?

キミだけの物語を創り上げよう

主人公も敵も世界もシナリオも、すべてが自分の思い通りのRPGがあったら……。そんな夢をかなえてくれるのが、この『RPGツクール3』。複雑な操作なしに、誰でもオリジナルのRPGを作ることができるぞ。前作まではSFCで発売されていたが、今回はPS版での発売。グラフィック面や演出面での表現力が大幅にアップしたぞ! 既存のRPGに飽きてしまった人や、RPGは作りたいけどプログラムはちょっと……、という人にはオススメの一本なのだ。



▲プロ顔負けのクオリティの作品を作れる、多彩なエディット。



◀『ドラクエ』などに代表されるフィールド型RPGが作成可能だ。

▶慣れないうちは、既存のRPGをマネしてみるのも練習になる。

ゲームはこうして作られる

❶ゲーム全体のプロット作成
実際に作る前に世界観などのプロット(原案)をある程度考えておき、おおまかなシナリオを組み立てておこう。

❷登場キャラクターを作る
主人公やパーティに加わるメンバーを作成する。初期レベルや装備なども、ここで設定するのだ。

❸モンスターを作る
主人公たちの行く手をさえぎるザコキャラやラスボスなど、モンスターのパラメータを決めていこう。

❹武器などのアイテムを作る
ゲームに登場する武器や防具、アイテムなどを作成。ここでは「船」「飛行船」といった乗り物も作れるぞ。

❺魔法・必殺技を作る
戦闘の花形である、魔法や必殺技の作成モードだ。名前や効果、演出などの細かい設定が可能だぞ。

❻マップを作る
実際に冒険をする街や迷宮などを作成し、それら"パーツ"をつなぎ合わせて世界を作り上げていくのだ。

❼イベントを作る
シナリオの軸になるイベントの作成。セリフを入力したり、画面に効果をつけたりして、イベントを作るのだ。

完成!!

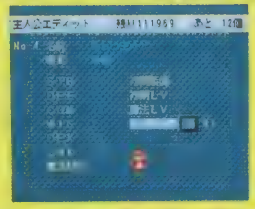
カユイ所に手が届く!何でもできるエディット機能に注目

CHARACTER キャラクター

キミの世界の住人たちを作成。個性的なキャラを作っちゃおう。

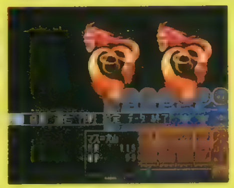
◎細かなパラメータまですべてが調整可能

この「ツクール3」では力や守備、HPなど、キャラの性格付けに必要な項目を、設定することができる。各キャラごとに設定したり、レベルアップ時の増加数を決めるなど、バランスの調整も可能だ。またパラメータの名称も変更(力→STRなど)でき、世界観に合わせた作成ができるぞ。



◀パラメータだけでなくグラフィックも変更可能。

◎モンスターの作成だって自由自在!

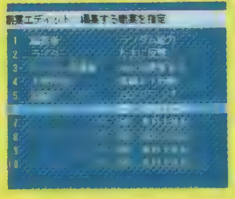


▶戦闘テストでバランスをチェック。

HPやMPはもちろん、魔法への耐性や攻撃パターンなど、モンスターについての設定も、細部まで決められるぞ。モンスターグラフィックの数は99種類。ファンタジックなものからSFチックなものまで、ストーリーに応じてさまざまなキャラが用意されている。

◎"転職"システムも採用、奥の深い設定も可能

前作(SFC版)ではなかった職業の概念を設け、各職業ごとに特殊能力を持たせることもできる。またゲーム中に転職ができるように設定することも可能。特定の職業しか使用できない魔法やアイテムなどを設定して、転職がカギを握るシナリオなどを作ってみるのもおもしろいかもしれないぞ。



◀一風変わった職業を作るのもおもしろいかも。

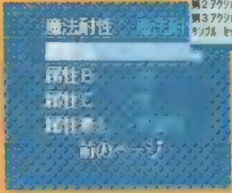
SYSTEM システム

魔法やアイテムを活用すれば、戦闘やシナリオの幅も広がるぞ。

◎「魔法・必殺技」2種類の特殊攻撃を用意

戦闘時には手持ちの武器による攻撃以外に、特別な効果や威力を持つ、特殊攻撃を設定することができる。それらの特殊攻撃には必殺技(HPを消費)と魔法(MPを消費)の2系統があり、攻撃の方法にバリエーションを持たせることができるぞ。名前、威力、効果範囲などのほかにも、その技を出すときのアニメーションも設定できる。戦闘をおもしろくできるかどうかはキミの作り出す"技"しだいだ。

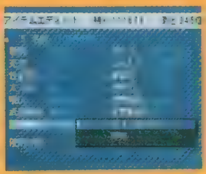
▲火の玉が炸裂! こんなド派手な演出効果も、多数用意されているぞ。



◀3系統まで(火・水・地など)の属性も作れる。

◎アイテムに隠された効果を持たせることも

「一見すると普通の剣だが、戦闘で使うと思わぬ魔法が発動した」といった、いわゆる魔法のアイテムだって作れるぞ。アイテムの種別は8種類。武器や盾などのほかに乗り物や鍵といったものもあり、キミの考えたストーリーに必要な、さまざまなアイテムを作ることができる。



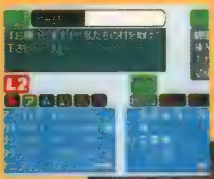
◀▲何の変てつもないアイテムが究極の魔法を発動……なんてのもよさげ。

EVENT イベント

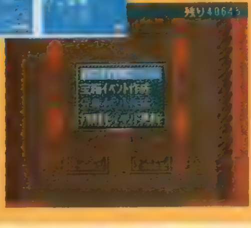
イベントの作り方しだいで、ゲームのおもしろさは大きく変化!

◎多くの要素が1つのイベントを生む

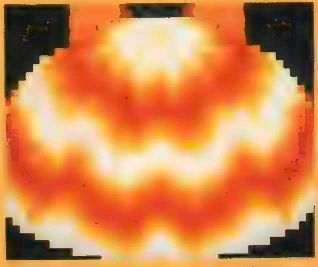
イベントと一言でいっても、街の人と会話するだけのモノから悪の大魔王との対決シーンまで、その種類は千差万別。もちろんこの「ツクール3」では、そんなあらゆるタイプのイベントを作成できるように、さまざまな演出が用意されている。メッセージの表示や画面効果(フラッシュ、暗転等)、「はい・いいえ」による分岐、BGMの変更、効果音の有無……。これらの演出を今までに作ってきたキャラやアイテムと組み合わせ、1つ1つイベントを作っていくのだ。物語の展開や、テンポを考えるのも重要だぞ。



◀メッセージの入力画面。会話だって立派なイベントだ。



▶あらかじめ作成しておいたマップ上に、イベントを配置。



▲メッセージ表示のほかにも、爆発させる等のビジュアル的な演出もOKだぞ。

そして完成『ファイナル電撃クエスト(仮)』!

キャラ、マップ、イベント、すべての素材がそろったらゲームも完成間近。あとは何度もテストプレイをくり返し、細かなバランス調整をしよう。これで今日からキミもクリエイターの仲間入り! 名作を作りあげて友だちをうならせるのだ。

◀タマゴから生まれた謎の赤ちゃん……。

▲エンディングにはスタッフロールも流せる。

▶世界を暗黒の闇に包んだ大魔王。にしてはちょっとおとなしめかな?

©1997 ASCII Corporation./SUCCESS/空想科学/Reiji Matsumoto
イラスト・まつながあやこ

電撃RPG宣言'98 HOW TO WIN

フロントミッションセカンド

発売中 ▶S·RPG ▶¥6,800 ▶スクウェア ▶MC（2ブロック）

相手が手強くて思うように進めない。今回はそんな悩みを解決する強力ヴァンツァーを徹底紹介!!

2台の強力ヴァンツァーでサクサク進もう!!

ストーリーも終盤を迎えると、登場する敵も手強くなってくる。経験値稼ぎのためのフリーバトルが存在しない「セカンド」では、レベルを上げて敵を圧倒するといったゴリ押しができないため、ミッションの進め方によっては苦戦をするプレイヤーも多いはず。今回はそんなプレイヤーの悩みを解決する強力ヴァンツァー２機種の入手法を完全解説!! １機は前作のストーリーのカギでもあった因縁のヴァンツァー「レイヴン」。そしてもう１機は、オモチャのような外見ながら、性能的にはレイヴンに勝るとも劣らないユニークな機体「嫌なヴァンツァー」だ。これらのヴァンツァーは、ネットワークの謎を解くことで入手可能だ!!

レイヴンクローが敵を切り裂く!!

レイヴン

実際に入手できるのは、ミッション24終了以降。キツイ終盤戦の救いの神だ。

▼入手方法

①OCUフォーラムで「HUFFMAN」と入力	ミッション５終了後、ドゥカンディのバーで出会った謎の男から極秘のパスワードを入手。入力すると、前作のハフマン紛争の情報が引き出せるが……。
②チェックコードに「MADEIRA」と入力	引き出せた情報の最終ページはデータが改ざんされている。だがページをよく見ると、数字と文字の組み合わせがパズル形式になっているのがわかる。
③OCUフォーラムで「SAKATA」と入力	前作をプレイした人にはお馴染み。人間の脳を用いた禁断のヴァンツァー「レイヴン」の実験が明らかに。しかし詳細は再びチェックコードが必要。
④チェックコードで「OCILIPY」と入力	チェックコードのヒントは６月16日にＤＮＣフォーラムにアップされているリーザ宛てのメッセージ。ここに隠された謎を解くことでコードが判明する。
⑤指示通りにダカの酒場へ	①〜④までの手順を６月16日の日付のうちに行うと、リーザ宛てにメールが届く。後は指示に従えばＯＫ。もっとも、入手は当分先になるのを忘れずに。

レイヴンはこう使え!!

◀大型機動兵器をも一撃で葬り去る脅威のレイヴンクロー!!

レイヴンの最大の武器は「レイヴンクロー」。大型機動兵器ですら一撃で破壊する強力な格闘武器だ。そのため、レイヴンの能力を最大限に生かすためには、格闘戦が得意なパイロットを搭乗させるのが望ましい。当然セットするスキルも格闘戦に絞り込むのが理想となる。ファースト、ダブルパンチ、スタンパンチあたりは必須といえる。なお、レイヴンはもう片方の手に武器を持つことが可能だが、こちらも格闘用のナックル系を装備するのがオススメ。ヘタに万能を目指すより長所を伸ばしたほうがいいぞ。

外見はユーモラスだが、戦闘力は本物!!

嫌なヴァンツァー

ゲーム序盤のミッション３から入手可能。

▼入手方法

①DNCフォーラムでその他の情報を見る	６月16日にDNCのその他の情報にアクセス。謎解きの正解は「DICTIONARY」から、DNC を抜き出して残る「ITIOARY」である。
②DNCフォーラムで「ITIOARY」と入力	各フォーラムのパスワード＆アドレス、そして秘密のパスワードのヒントが参照できる。ここでシュネッケ社のヒントをチェックしておこう。
③シュネッケ社のフォーラムで「SN」と入力	６月21日のDNC「その他の情報」のメッセージの謎を解く。答えは「カタツムリ」の英訳とドイツ語訳の共通するスペルである「SN」である。
④クイズで「GERMANY」と入力	クイズの答えは至って簡単。ただし、この答えを400フレーム以内に入力しないといけないのがホネ。失敗しても何回も挑戦できるので地道にがんばろう。

嫌なヴァンツァーはこう使え!!

シュネッケ社と「吉田戦車社」の合同キャンペーンの豪華賞品である「嫌なヴァンツァー」。吉田戦車氏といえば、筋金入りの『ウィザードリィ』フリークとしても知られている、漫画業界きってのゲーム好き。しかしまさか、『セカンド』に氏のデザインしたヴァンツァーが存在するとは……。外見はさながらブリキのオモチャ。しかも他のヴァンツァーと比べて２回りは小さい上に、両腕の拳はカエルとネコ。ギャグ漫画家らしいユニークすぎるヴァンツァーだが、お世辞にも強そうには見えない。ところが、その能力は最強ヴァンツァー・レイヴンとほとんど同等!! 「カエルパンチ」「ネコパンチ」ともに「レイヴンクロー」に勝るとも劣らない攻撃力を誇るのだ。

さて、ここまで読めばわかるように、嫌なヴァンツァーもレイヴンと同じく、格闘戦で真価を発揮するタイプのヴァンツァーである。そのため、基本的な使用法はレイヴンとほぼ同じだと考えて間違いない。２機が組んで戦えばほとんど無敵かも!?

▲剥き出しのコクピットにカエルとネコの手。ゲームの雰囲気を一変させるユニークさだ。

▲しかし外見のユニークさとは逆に、その攻撃力は超弩級!! ボディに当たれば一撃必殺!!

©1997 スクウェア キャラクターデザイン／末弥 純

●ミッション26〜29を一挙に攻略だ!!

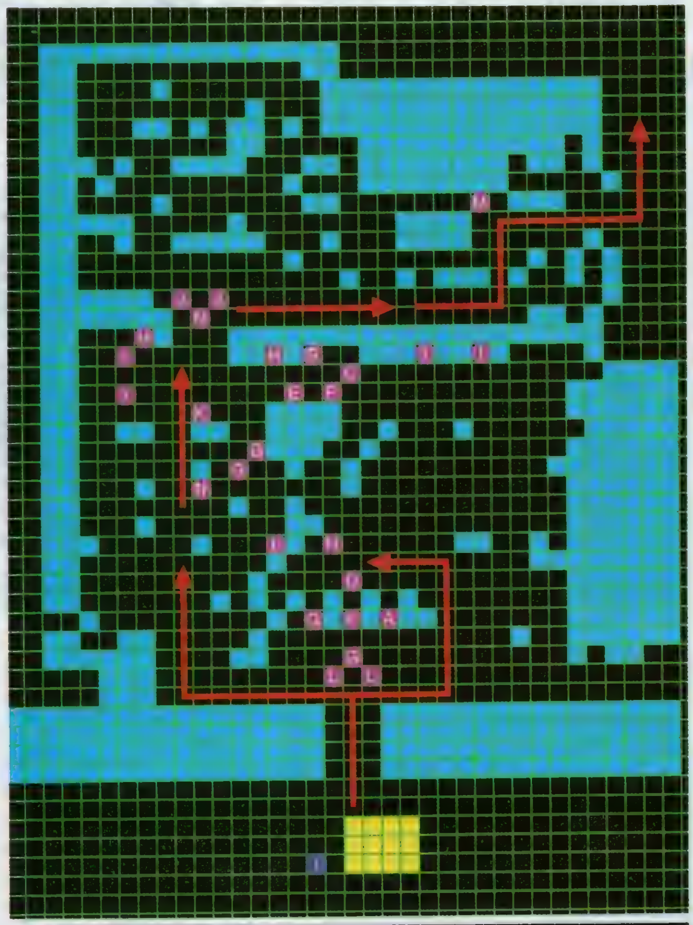
いよいよストーリーも終盤!! 真の敵の姿が徐々に見えてくるぞ。

MISSION 26

ヴェンを追い、アッシュたちが辿り着いたのは巨大廃工場。そこはかつてサリバシュとヴェンの父が共に働いた場所だった。

基本戦略

ミッション26では、敵の動向をうかがうよりも、こちらから積極的に攻めたほうが戦いやすい。特に序盤は接近してしまえば無抵抗になる敵も多いので、格闘戦を中心にガンガン攻めていこう。



マップ解説：■＝進入不可能なエリア　■＝アッシュたちの出現位置

勝利条件:ヴェンを倒す、またはヴェンの逃走

DATA

★PLAYER　味方ユニット★

- アッシュ
- エイミア
- ジョイス
- バイク
- トマス
- ロッキー
- ロズウェル
- リーザ
- サユリ
- グリフ
- コーディ
- メイラン

航空タイプの敵は登場しないので、地上戦オンリーの武装を選択。できれば軽装備で移動力の高い機体を3機ほど用意したい。この機体のうちどれかは、Z.O.C所持者を乗せよう。

★NPC★

❶サリバシュ　こちらの攻撃に関係なく敵に攻撃を仕掛けるのは相変わらず。いつもどおりに弾除けや、敵をおびきだす囮と考えよう。

★ENEMY　敵ユニット★

遠距離、近距離、格闘タイプがバランスよく揃っており、しかも大型機動兵器もいる。なかなか陣容の厚い戦力だが、レイヴン、嫌なヴァンツァーがあれば苦戦する心配はない。

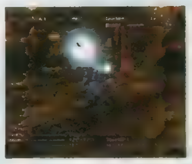
	機種名	タイプ	総HP	武装	機体数
A	モス VBS	ヴァンツァー	695	FV-24(S)／アルキミア(S) SN-35(D)	1
B	モス VBS	ヴァンツァー	695	FV-24(S)／ステイト30(S, SN-35(D)	1
C	モス VBS	ヴァンツァー	695	FV-24(S)／ヘルボンド(S) SN-35(D)	1
D	ギャフB	ヴァンツァー	652	クロマー5(S)／23㎜SG(S) 23㎜SG(S)／イービスWPS(L	1
E	ギャフB	ヴァンツァー	652	クロマー5(S)／23㎜SG(S) 23㎜SG(S)／Bフィンチ(L)	1
F	ギャフB	ヴァンツァー	652	クロマー5(S)／23㎜SG(S) 23㎜SG(S)／ブラスタ96㎜(LS	1
G	ヘイルM19	ヴァンツァー	650	デッドクロー(P)／デッドクロー(P) SN-35(D)／SN-35(D)	4
H	ISP100B	リペアヴァンツァー	164	FL-43(S)／ISP100B(D) ISP100B(D)	3
I	BT94M3	戦闘車輌	429	75㎜キャノン(LS) 7.5㎜マシンガン(S)	4
J	A338S10m	戦闘車輌	383	AGM40(L)	2
K	ReaderV	戦闘車輌	99	WAG5(L)	2
L	78mmATC	砲台	289	RK10(L)	3
M	OSV-21g(ヴェン)	大型機動兵器	867	100㎜キャノン(LS)／100㎜キャノン(LS) FL-102(S)	1
N	OSV-21g	大型機動兵器	867	100㎜キャノン(LS)／100㎜キャノン(LS) FL-102(S)	2

TACTICS 攻略ポイント

Z.O.Cを使ってヴェンを仕留めろ!!

●遠距離攻撃を有効に活用しよう!!

序盤は積極的に間合いを詰めて戦えば問題なし。中盤では混戦になりがちであるため、遠距離攻撃を有効に活用するのが戦闘を円滑にするポイントだ。



◀混戦を制する鍵は遠距離攻撃の活用にあり。

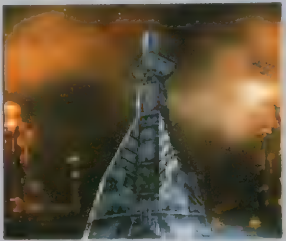
●逃走するヴェンを追撃せよ!!

ある程度ヴェンに接近すると、フェンリルが発射され、ヴェンが逃走しだす。彼を仕留めたいなら、Z.O.Cのスキルを持つキャラで足どめしよう。

AFTER MISSION

ついに恐れていた事態が。打つ手はあるか!?

革命軍の残党を撃破し、ヴェンの喉元に迫ろうとしたその瞬間、轟音とともにロケットが発進。アッシュたちの奮戦むなしく、ついにフェンリルは発射されてしまった。しかし果たして、これはヴェンが望んでやったことなのだろうか？　彼自身も、フェンリルの使用には反対していたはずだが……。いずれにしてもフェンリルが発射された以上、もはや一刻の猶予も許されない。唯一の望みは、フェンリルの起動は地上から行う必要があるため阻止するチャンスがある点だ。早急にヴェンの身柄を確保しなければならない。



◀あと一歩のところでフェンリルを搭載したロケットが発進……。

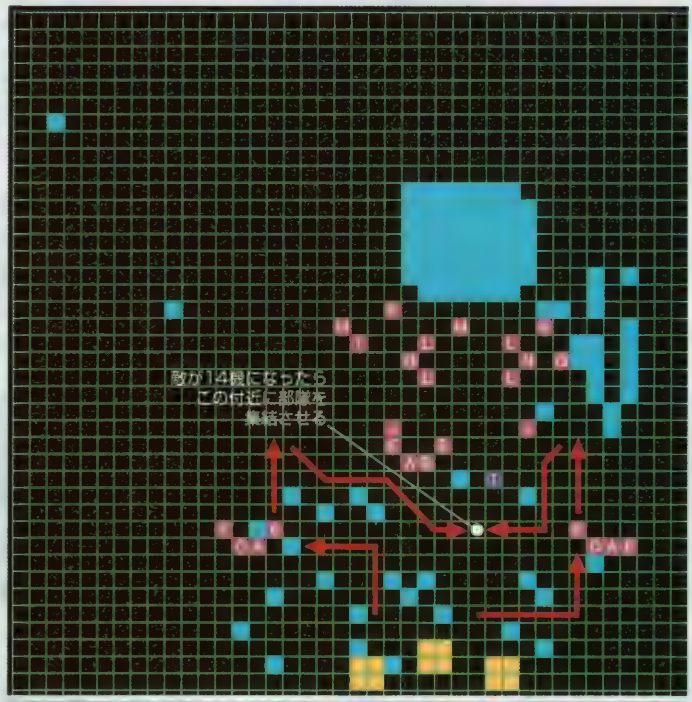
※武装のカッコ内は武器のタイプ　(P)：格闘用武器　(S)：近距離攻撃武器　(L)：遠距離攻撃用武器　(LS)：遠近両用武器　(D)：シールド

MISSION 27

サリバシュはヴェンの真意を探るべく説得にあたる。だがヴェンはそれに耳を貸さず、因縁に決着をつける戦いの幕が……。

基本戦略

ミッション27では、部隊を右翼と左翼の2手に分けて戦うと効率がいい。注意すべき点は、後方に下がる遠距離タイプの敵を深追いしすぎないこと。突出しすぎると新たな敵を呼び寄せる結果になるぞ!!



マップ解説：■=進入不可能なエリア　■=アッシュたちの出現位置

TACTICS 攻略ポイント

大型機動兵器との戦闘にしっかり備えろ

●突出を避け慎重に敵を撃破すべし

まずは、後方に下がるサリバシュを追撃してくる敵の撃破に専念。遠距離攻撃を有効に活用して、ユニットが突出しすぎないように戦おう。その後は部隊を2手に分けて左右の敵を攻撃。敵の動き出すポイントを考慮に入れながら、各個撃破していくのがポイント。少なくともこの段階ではそれほど苦戦することはないはず。

◀必要以上に敵を引きつけないように慎重に各個撃破すること。

●態勢を整えて大型機動兵器の出現に対応しよう

敵が残り13機になると、ヴェンが大型機動兵器に乗って出現する。部隊が分散したままでは苦戦してしまうので、まず敵が残り14機になった時点で部隊を後方に下げ、体勢を整えるようにしよう。なお、大型機動兵器は周囲を囲んでも、APがまったく減らない。無理に囲むよりは遠距離攻撃を中心にして確実にダメージを与えて倒そう。

◀スタンパンチなどのスキルで行動不能を狙ってもいいだろう。

勝利条件:敵の全滅

DATA

★PLAYER　味方ユニット★

アッシュ	エイミア	ジョイス
バイク	トマス	ロッキー
ロズウェル	リーザ	サユリ
グリフ	コーディ	メイラン

このマップではそれほど移動力は重要ではない。それよりは十分な回復アイテムと、遠距離武器が要求されるため、セットアップは重装備の方向で。また、対空兵器も携帯しよう。

★NPC★

❶サリバシュ　ミッション開始直後、サリバシュはかなり突出しており、放置していると敵の集中攻撃を受けてしまう。できれば早めに彼を援護しよう。

★ENEMY　敵ユニット★

一見すると敵の戦力はそれほど多くなく、楽勝に思えるかもしれないが、大間違い。中盤以降にこれまでで最強の大型機動兵器が出現するのだ。戦局の推移に注意しよう。

	機種名	タイプ	総HP	武装	機体数
A	ジールAI	ヴァンツァー	755	スカルバスター(P)／スカルバスター(P) ファイアウォール(D)／ファイアウォール(D)	3
B	MythosA	ヴァンツァー	686	98式狙撃銃乙型(S)／95式マシンガン(S) ファイアウォール(D)	1
C	MythosA	ヴァンツァー	686	フラットソウル(S)/95式マシンガン(S) ファイアウォール(D)	1
D	MythosA	ヴァンツァー	686	DヒートラットEX(S)／95式マシンガン(S) ファイアウォール(D)	1
E	ギャフB	ヴァンツァー	652	23mmSG(S)／23mmSG(S) クロマー5(S)／プラヴァーM6(L)	5
F	ギャフB	ヴァンツァー	652	23mmSG(S)／23mmSG(S) ドンキーDX(L)／クロマー5(S)	1
G	SP09c	リペアヴァンツァー	181	FL-40(S) SP09c(D)／SP09c(D)	2
H	AAT6S3cI	戦闘車輌	466	HatRokGM(L)	1
I	BT94M3	戦闘車輌	429	75mmキャノン(LS) 7.5mmマシンガン(S)	1
J	RSV300DM	戦闘車輌	235		2
K	OLV160M5	戦闘車輌	204	WAG5(L)	2
L	120mmATC	砲台	314	120mmATC(LS)	4

★敵の増援★

ヴェンの大型機動兵器はこれまでの定石が通用しない。遠距離攻撃を中心に使おう。

	機種名	タイプ	総HP	武装	機体数
M	ISV09A-S(ヴェン)	大型機動兵器	1776	150mmキャノン(LS)60mmAC(LS)／VRK-90(L)	1

★UNKNOWN★

ヴェンを倒した後に出現する、所属不明の戦闘機。このミッションでは敵である。

	機種名	タイプ	総HP	武装	機体数
N	PVA-07a9	戦闘機	386	20mmAC(LS) ARC-32(L)	1

AFTER MISSION

物語はいよいよ佳境へ

ヴェンの死によって革命軍は完全に消滅。だがフェンリルの起動装置の所在は未だ不明。事態を重く見たリラは直属の上司であるチャンジャン将軍に援軍を要請する。だが、将軍はフェンリル打ち上げが予定の行動であると明言する。

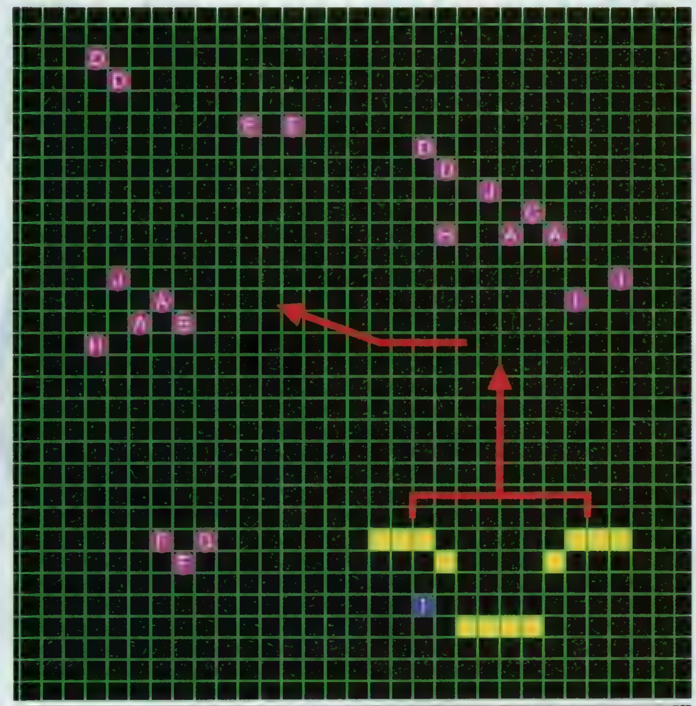
◀チャンジャン将軍の予想外の発言に驚きを隠せないリーザ……。

MISSION 28

革命軍の背後で暗躍していたインターゲーンが、いよいよ本格的にアッシュたちを攻撃。迫る無人兵器を撃破できるか!?

基本戦略

ミッション28の敵は、一直線にこちらを目指して進軍してくるタイプがほとんど。そのため、こちらが有利に戦える場所に誘い出すのが基本。地形効果の高い森などに布陣して迎撃するのがオススメだ。



マップ解説：■＝アッシュたちの出現位置

勝利条件：敵の全滅

DATA

★PLAYER 味方ユニット★

- アッシュ
- パイク
- ロズウェル
- クリフ
- エイミア
- トマス
- リーザ
- コーディ
- ジョイス
- ロッキー
- サユリ
- メイラン

ここでは航空機が数多く出現するため、対空兵器が不可欠。少なくとも遠距離攻撃が得意なユニットには、対地と対空の両方の兵器を装備させておく。予備弾倉も多めに携帯しよう。

★NPC★

①サリバシュ サリバシュは左側の敵に向かって直進していく。例によって自らのダメージを省みないで突っ込んでいくので、弾除けには最適か……。

★ENEMY 敵ユニット★

無人制御されているユニットだからなのか、後半の敵としては異例なほど単純な行動パターン。比較的容易に各個撃破できるはずだ。

	機種名	タイプ	総HP	武装	機体数
A	MythosA	ヴァンツァー	686	スカルバスター(P)／スカルバスター(P) ファイアウォール(D)／ファイアウォール(D)	4
B	MythosA	ヴァンツァー	686	ツィーゲ(S)／ヒートラットEX(S) プラヴァーM6(L)	1
C	MythosA	ヴァンツァー	686	ツィーゲ(S)／ヒートラットEX(S) ドンキーDX(L)	1
D	IVA-14A	戦闘機	357	ARC-12(L) CBR-100(L) AGM40c(L) AGM40c(L)	4
E	IAH-2A	突撃戦闘へり	398	7.5mmマシンガン(S) AGM80c(L)	2
F	IBT01A	戦闘車輌	466	120mmキャノン(LS) 9.4mmマシンガン(S)	2
G	BT94M3	戦闘車輌	429	75mmキャノン(LS) 7.5mmマシンガン(S)	1
H	IAM02A	戦闘車輌	416	30mmAC(LS) 30mmキャノン(LS)	2
I	IRSV400A	戦闘車輌	335	120mmRK(L)	2
J	ISV07A	大型機動兵器	943	120mmキャノン(LS) VRK-10(L)／VRK-10(L)	2

TACTICS 攻略ポイント

有利なポイントに誘導して各個撃破!!

●まずは航空機部隊を早めに排除しよう

移動力の関係上、もっとも先に激突するのは敵の航空機部隊。まずは彼らを早めに排除することを心がけよう。航空ユニットは、こちらが攻撃可能な範囲に入るまでは、移動力を目一杯使って接近してくるため、先制攻撃を決めるのは容易なはず。遠距離タイプと近距離タイプを連携させれば、反撃のスキを与えることなく撃墜可能だ。

◀ミサイル攻撃でダメージを与え、近距離攻撃で撃墜しよう。

●集中攻撃で味方の損害を最小限に抑えろ

地上部隊との戦闘も基本は航空部隊と同様。敵の移動力と攻撃範囲を考慮に入れて、先制攻撃をきっちり決めるのがポイントだ。ここでは戦力を分散させるのは避けて、敵1部隊に全戦力を集中。反撃を封じ込んで味方の損害を最小限にしよう。APマイナスのオーナースキルを装備している①は、数に任せて一気に倒そう。

◀基本は例によって囲んでの攻撃。1機ずつ確実に仕留めよう。

AFTER MISSION

OCU上層部の恐るべき陰謀が発覚

自分たちを攻撃してきたインターゲーンの部隊が、すべてフェンリルによる無人コントロール機であることを知ったリーザは、ついに一連の事件の背後に潜む巨大な陰謀に気づく……これまでの革命騒動からフェンリル打ち上げまでの流れは、すべてOCU軍が画策したものだったのだ。OCU軍は、フェンリルを製造したのは革命軍だと世間に思わせ自らの評判を落とすことなく大規模な実用試験を行うつもりなのだ。事態を把握したアッシュたちは、この非道な実験を阻止すべく、ロケットが打ち上げられたインターゲーン本部へ。果たして彼らは、フェンリルを止められるか!?

◀革命騒動の背後で密かに進行していた巨大な陰謀がついに明らかに!!

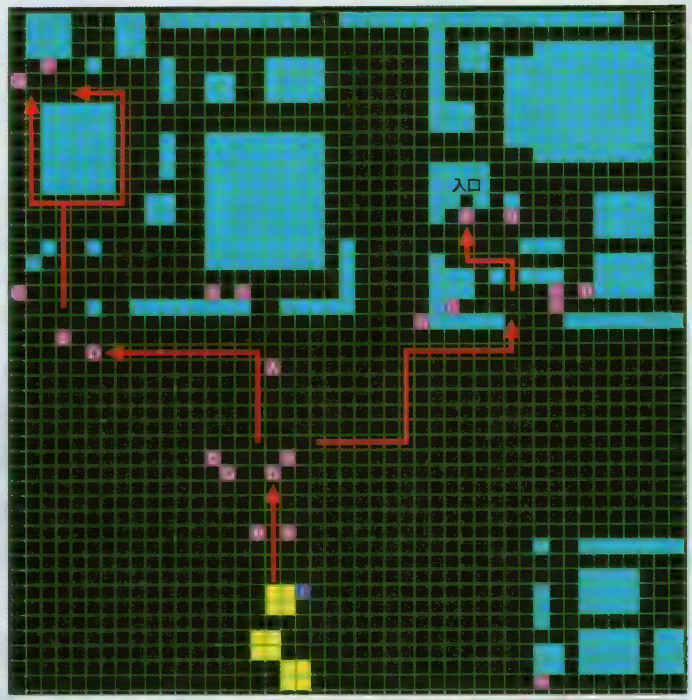
▶アッシュたちは大量の無人兵器に守られたインターゲーン本部へ……。

MISSION 29

本部へ攻め込んだアッシュたちはさらなる衝撃の事実を知る。インターゲーンはOCU軍秘密工場のコードネームだったのだ。

基本戦略

ミッション29の主目的はロケットサイロ入口からの侵入。そのため必ずしも敵を全滅させる必要はない。早期クリアを目指す場合は部隊を右側に集中。経験値稼ぎなら部隊を分けて効率よく攻めよう。



マップ解説：■＝進入不可能なエリア　■＝アッシュたちの出現位置

勝利条件：ロケットサイロへの侵入、または敵の全滅

DATA

★PLAYER　味方ユニット★

アッシュ	エイミア	ジョイス
バイク	トマス	ロッキー
ロズウェル	リーザ	サユリ
グリフ	コーディ	メイラン

ここでも航空部隊が出現するため対空ミサイルは不可欠。また、対地攻撃でも遠距離攻撃武器が重宝するので、なるべく多くのユニットに携帯させる。軽装備のユニットは必要はない。

★NPC★

①サリバシュ　前のマップと同じく彼は手近な敵に突っ込んでいく。戦力としてはとんど期待できないが、囮や弾除けとして役に立てば十分だろう。

★ENEMY　敵ユニット★

今回の敵は車両部隊がメイン。だたしこの車両部隊は、移動力がかなり低めであるため、簡単に先手を取ることができる。手強いのは4機の大型機動兵器ぐらいだろう。

	機種名	タイプ	総ＨＰ	武装	機体数
A	OSH20c(ヘンシェル)	突撃戦闘ヘリ	125	HRC-7(L)	1
B	IAH-2A	突撃戦闘ヘリ	368	7.5mmマシンガン(S) HRC 32(L)／AGM5u(L)	2
C	IVA-14A	戦闘機	386	30mmGP(LS)／AGM80c(L) AGM80c(L)／AGM80c(L)	4
D	IBT01B	戦闘車輌	504	120mmキャノン(LS)	6
E	IAM02C	戦闘車輌	450	30mmAC(LS) ATM9I(LS)	2
F	55mmAAC	砲台	340	55mmAAC(LS)	2
G	ISV07B	大型機動兵器	1019	120mmキャノン(LS) VRK-10(L)／40mmAC(LS)	4
H	PVA-07a9	戦闘機	386	20mmAC(LS) ARC-32(L)	1

TACTICS　攻略ポイント

敵の弱点を突いて攻撃するのが勝利の早道

●遠距離と近距離＆格闘攻撃を的確に使い分けよう

まず最初にミサイル攻撃から近距離攻撃につなげてヘリを撃墜。その後、地上ユニットとの戦闘に入る。基本は敵のタイプを把握して弱点を突くこと。遠距離攻撃が得意なガンナーに対しては、近距離＆格闘が得意なユニットで攻める。アタッカー＆コマンダーに対しては、遠距離攻撃を中心にダメージを与えよう。

◀敵のレベルはなかなか高いが、弱点を突けば意外にもろいぞ。

●早期クリアを目指すならサイロ入口に直行!!

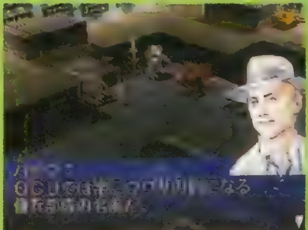
マップのルートでは、敵の全滅を想定して部隊を２手に分けるルートを採用しているが、このミッションは敵を全滅させなくてもクリア可能。ロケットサイロのある地下への侵入口を発見し、すべてのユニットが侵入するだけでもＯＫである。十分キャラクターが育っているプレイヤーは、マップ右上の入口まで一直線に目指して進撃。

◀経験値稼ぎの必要性を感じないならサクッとクリアしよう。

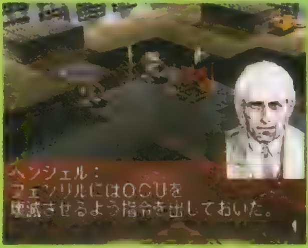
アッシュたちの運命は!?

OCU軍上層部の非道な計画を打ち砕け!!

インターゲーン本部を襲撃したアッシュたちは、無人コントロール兵器を撃破して、フェンリルのコントロールルームのある地下サイロに侵入。しかし、そこで彼らを待ち受けていたインターゲーンの責任者、ヘンシェルは、フェンリルに衛星軌道上からのアロルデシュへの核攻撃を指示!!　アッシュたちは絶体絶命の状態に追い込まれてしまう。果たして彼らに活路はあるのか!?　さらに、この危機を切り抜けたとしても、一連の事件の真相を知ったアッシュたちを、ＯＣＵ軍上層部がこのまま見逃すとは思えない。おそらく口封じのための手段を講じていることは間違いない。アッシュたちは、次々と襲いかかる危機をくぐり抜け、運命を切り開くことができるのか？　そしてアロルデシュの未来は……？　壮大なストーリーは、ついにクライマックスを迎える。



▲ＯＣＵ軍が真相を知る者を抹殺するために送り出した暗殺部隊「ダークギース」とは？



▲ヘンシェルは、衛星軌道からの核攻撃を指示!!　止める手だてはあるのか!?

ネットワークパスワード大公開

極秘情報があふれるネットワークのパスワードを全公開！ これでネットワーク関連のイベントはバッチリ。情報戦はプレイヤーの思いのまま！

イベント系フォーラム

OCUフォーラム〔OCUF〕

パスワード	チェックコード	内容
OCHRE	なし	兵器情報
OCTAGON	1 HORDMAN（ホードマンの情報）2 DOMINGO（ドミンゴの情報）	人物情報
OCTAVE	1 KWANGJU（謎の情報）2 FENRIL（リーザの情報／レベル4へのチェックコード）3 BOLDCAT（サユリの情報／レベル3へのチェックコード）	情報部の極秘情報
HUFFMAN	MADEIRA	ハフマン紛争について
SAKATA	OCILIPY	サカタインダストリィ事件について

闘技場フォーラム〔COLOSEUM〕

CAOLFACE	闘技場に登場するヴァンツァーの情報
COBWEB	闘技場に登場するパイロットの情報
COCHIN	偽ロイド、コーディ、ストーリーに関わる可能性のあるパイロットの情報

DNCニュースフォーラム〔DNC〕

DOCTRAL	ＤＮＣニュース
ALTER	アロルデシュの歴史
ITIOARY	秘密データ

アロルデシュ軍フォーラム〔ALF〕

パスワード	チェックコード	内容
ALBEIT	なし	兵器情報
ALCOVE	1 VEN（ヴェンの情報）2 GWIANDA（グィアンダの情報）	人物情報
ALERT	なし	アロルデシュ軍について
DEACON	BANIYAN	装備納品表

バーグ運輸フォーラム〔ONSET〕

パスワード	チェックコード	内容
BUDED	1 SALIBASH（サリバシュの情報）2 LIRA（リラの情報）	人物情報
ONSET	なし	オンラインショッピング

メーカー別、フォーラムパスワード一覧

レオノーラエンタープライズフォーラム〔LEONORA〕

LEADEN	商品案内
NORALOE	秘密データ
LEAFED	秘密の商品案内

イグチフォーラム〔IGUCHI〕

IGLOO	商品案内
IGNOBLE	コンピュータクロックアップサービス

霧島重工フォーラム〔KIRISIMA〕

KIDSKIN	商品案内
KINDLE	コンピュータクロックアップサービス

ヴィンスジャパンフォーラム〔VINESJP〕

VIADUCT	商品案内
VICIOUS	コンピュータクロックアップサービス

ジェイドメタル=ライマンフォーラム〔JM=LY〕

JOCULAR	商品案内
JONQUIL	コンピュータクロックアップサービス
MEAL	秘密の商品案内

ヴェルダフォーラム〔VELDA〕

VIAND	商品案内

必武（ビィウゥ）フォーラム〔BIWU〕

BICARB	商品案内

パペールフォーラム〔PAPEL〕

PAEAN	商品案内
PALAIS	コンピュータクロックアップサービス

ディアブルアビオニクスフォーラム〔DIABLE〕

DIAPER	商品案内
DIACTIC	コンピュータクロックアップサービス

ファイアバレーフォーラム〔FIREVALY〕

FAITH	商品案内
FAKIR	コンピュータクロックアップサービス

ウォルター=ヴォネガットフォーラム〔WT=VN〕

WAGER	商品案内

シュネッケフォーラム〔SCHNECKE〕

SCATTER	商品案内
SCUFF	コンピュータクロックアップサービス
SN	謎なヴァンツァーの情報
SCISSOR	謎なヴァンツァーの情報

センダーフォーラム〔SENDER〕

SCHERZO	商品案内
SCUSS	コンピュータクロックアップサービス

トローフォーラム〔TAUREAU〕

TELERAN	商品案内

バレストロフォーラム〔BALESTRO〕

BAFFLE	商品案内

ナクソスフォーラム〔NAXOS〕

NACRE	コンピュータクロックアップサービス

テルアビブエアロスペースフォーラム〔T.A.S〕

TABARD	商品案内

マセルインダストリィフォーラム〔MASEL〕

MAJYAR	商品案内

インターゲーンフォーラム〔ING〕

INCISE	お客様各位
INCITE	秘密商品案内

ミッションの敵配置情報〔E.BIRD〕

STABBER	ミッション1敵初期配置
STALIN	ミッション2敵初期配置
STAGER	ミッション3敵初期配置
STAID	ミッション4敵初期配置
STALKY	ミッション5敵初期配置
STAMEN	ミッション6敵初期配置
STANDEE	ミッション7敵初期配置
STAPLE	ミッション8敵初期配置
STANBY	ミッション9敵初期配置
STALE	ミッション10敵初期配置
SAGGY	ミッション11敵初期配置
SALINE	ミッション12敵初期配置
SLUKI	ミッション13敵初期配置
SANCTUM	ミッション14敵初期配置
SANDROT	ミッション15敵初期配置
SANGRIA	ミッション16敵初期配置
SANE	ミッション17敵初期配置
SAPIENT	ミッション18敵初期配置
SATIRE	ミッション19敵初期配置
SAFARI	ミッション20敵初期配置
SEANCE	ミッション21敵初期配置
SEAFOWL	ミッション22敵初期配置
SECEDE	ミッション23敵初期配置
SECTION	ミッション24敵初期配置
SECULAR	ミッション25敵初期配置
SADATE	ミッション26敵初期配置
SEEDY	ミッション27敵初期配置
SELVAGE	ミッション28敵初期配置
SEMINAR	ミッション29敵初期配置
SENAT	ミッション30敵初期配置
SEPAL	ミッション31敵初期配置

※赤色の英字は、各フォーラムに入るためのアドバイスです。

スーパースキル一覧

「セカンド」では各キャラクター特有のスキル、「スーパースキル」が存在する。どれも強力なバトルスキルばかりなので、チェーン発動（連鎖）を狙って敵に大ダメージを与えてやろう！

習得するキャラクター	名称	対応する攻撃	チェーン発動しやすいスキルタイプ	効果・条件	レベルアップによる変化
アッシュ	スナイパー	近距離	スペシャル	ライフル系の武器でのみ発動。最初の攻撃は必ずボディに命中する（「ボディファースト」の攻撃力がx%アップする）	Lv1 x=10／Lv2 x=20／Lv3 x=30／LvMAX x=50
ジョイス	ハンティング	近距離／遠距離	パワー	遠距離でも可能な「ターゲット」。命中率がx%、攻撃力がy%アップする	Lv1 x=10／Lv2 x=20／Lv3 x=30／LvMAX x=50 Lv1 y=10／Lv2 y=15／Lv3 y=20／LvMAX y=25
エイミア	ハイスピード	近距離	パワー	単発武器では発動しない。「スピード」の1ランク上のスキル。弾丸の発射回数がx発増加する	Lv1 x=2／Lv2 x=2／Lv3 x=3／LvMAX x=5 （Lv1よりもLv2のほうが発動率が高い）
グリフ	ビートアップ	格闘	スペシャル	ロッド系の武器を装備していても発動する「ダブルパンチ」。攻撃回数が最大でx回増加する。両手が格闘武器になっていること	Lv1 x=1／Lv2 x=1／Lv3 x=2／LvMAX x=3 （Lv1よりもLv2のほうが発動率が高い）
トマス	2レベルダメージ	格闘	パワー	「レベルダメージ」の1ランク上のスキル。格闘レベル×20のダメージを与える	発動率がアップ
ロッキー	マシンガンブロー	格闘	パワー	「スピード」の格闘版 攻撃回数がx回増加する	Lv1 x=1／Lv2 x=1／Lv3 x=2／LvMAX x=3 （Lv1よりもLv2のほうが発動率が高い）
ロズウェル	デストラクト	遠距離	スピード	「クリティカル」の1ランク上のスキル。攻撃力がx%アップする	Lv1 x=50／Lv2 x=50／Lv3 x=100／LvMAX x=200 （Lv1よりもLv2のほうが発動率が高い）
サユリ	スーパーラッキー	近距離／遠距離 格闘	パワー	「ラッキー」の1ランク上のスキル	発動率がアップ
リーザ	シューティングスター	遠距離	なし	「フルブレット(L)」の1ランク上のスキル。残弾をすべて撃ちつくす。1発あたりの攻撃力はx%になる	Lv1 x=75／Lv2 x=75／Lv3 x=100／LvMAX x=120 （Lv1よりもLv2のほうが発動率が高い）
コーディ	クルセイダー	格闘	スペシャル	「クリティカル」と「スタンパンチ」の効果を持ったスキル	発動率かアップ
パイク	バックアタック	近距離／遠距離	スペシャル	「サイドアタック」の遠距離版 敵の回避率がx%ダウンし、攻撃力がy%アップする	Lv1 x=10／Lv2 x=20／Lv3 x=30／LvMAX x=50 Lv1 y=10／Lv2 y=15／Lv3 y=20／LvMAX y=25
メイラン	ブラストブロー	格闘	スピード	「リーサルショット」格闘版 攻撃の命中したパーツをHPに関係なく破壊する	発動率がアップ

電撃 RPG宣言'98 HOW TO WIN

アザーライフ アザードリームス

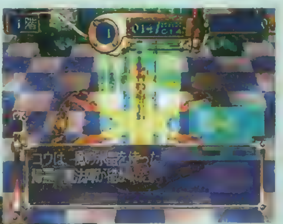
Other Life Azure Dreams™ アザーライフ・アザードリームス

発売中 ▶ダンジョンRPG ▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC（3ブロック）

魔物データや魔物の融合の法則、さらに各種イベントの発生条件まで、注目作『アザアザ』を徹底検証だ!

噂の『アザアザ』徹底攻略第1弾!!

魅力的な要素がいくつも盛り込まれた『アザアザ』。攻略第1弾となる今回は、「ココだけは押さえておきたい」という基礎の部分を徹底的に検証していくので絶対に見逃せないぞ。まずは下に、ダンジョンを探索するうえで心得ておきたいポイントを3つ挙げてみた。これらの基本をしっかり守っていくと同時に、このRPGにおいて、プレイヤー最大の仕事となる〝使い魔のレベルアップ〟に努めていこう。今回の情報を足掛かりにして、目指せ、最上階！



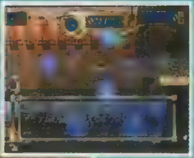
◀▲最初のうちは、アイテムの収集を中心にダンジョン内を探索しよう。魔物の卵はもちろんのこと、武器や「風の水晶」のように冒険には欠かせないアイテムは、絶対にゲットしておくこと。

▲最上階を目指すためには使い魔のレベルを上げることが最大のポイント。どんどん敵と戦ってレベルアップに努めよう。

知って得する『アザアザ』3つのポイント

ポイント1 発見した宝やアイテムはできるだけ回収しよう!

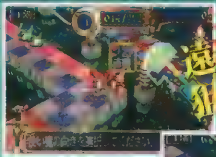
発見した時点では必要のないアイテムでも、いつかは役に立つハズなので可能な限り回収しておくこと。またアイテムは、アイテム欄がいっぱいになる前に使ってしまった方がおトク。とくに「薬草」などの消費アイテムは、バシバシ使っていこう。



有効に使おう!

ポイント2 戦闘では敵との間合いを把握して、じっくり戦略を立てよう!

直接攻撃の方が強いからといって、接近戦ばかりでは40階もある塔を登りきることは不可能。敵にも接近戦型や遠距離戦型など、いろんなタイプがいるので、敵の特徴にあわせた戦い方を考えよう。また、HPが少ないときは遠距離で戦うなど、主人公や使い魔の状況によっても戦い方を変えていこう。

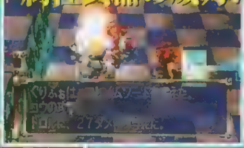


遠くから敵を狙い撃ち!

ポイント3 戦闘で重要なカギを握る「属性関係」、これを常に意識せよ!!

戦闘では、属性の強弱関係が非常に大きなウエイトを占めている。この関係を利用すれば、強敵でも簡単に倒すことが可能だ。いろんな属性の使い魔を揃えておいて、有利に戦っていこう。また、属性を持った武器も存在するので、これらも有効に使おう。

協力魔法+属性武器の威力!

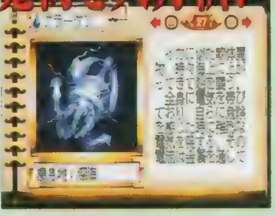


 ©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

魔物データ

塔15階までに登場する魔物を大分析!

敵を知るのが勝利への第一歩……というわけで、15階までに出現する魔物の詳しいデータを紹介するぞ。これらのデータを参考に、対処法を考えて冒険を楽に進めよう。円内の階数は出現フロアで、データはすべて敵として登場したときのものだ。



◀一度戦った敵は、特徴が掲載される。魔物図鑑に参照しよう。

ブルンバ LV1 (1階〜3階)

■HP：8 ■MP：40
■攻撃力：4 ■防御力：4
属性➡風

特徴：これといって特徴のない魔物だが油断は禁物。使い魔を召喚せずに、主人公だけで戦うような無謀な行為だけは避けよう。集団で襲われたら、結構やっかいだぞ。

ノイズ LV1 (1階〜2階)

■HP：9 ■MP：70
■攻撃力：6 ■防御力：5
属性➡風

特徴：ブルンバと同じように序盤のザコ敵。ただし、多少攻撃力が高めなので、盾を装備していないときやレベルが低いうちは、使い魔に攻撃させて主人公はあまり近づかないこと。

ハンマートロル LV2 (1階〜4階)

■HP：13 ■MP：60
■攻撃力：5 ■防御力：6
属性➡火

特徴：3タイプいるうちのハンマーを装備しているタイプのトロル。HPが多くハンマーを装備している分、ほかの敵より攻撃力が少し高め。互角に戦えるレベルになるまで接近戦は避けよう。

フレイム LV3 (2階〜5階)

■HP：20 ■MP：80
■攻撃力：8 ■防御力：7
属性➡火

特徴：接近戦が得意なうえに魔法を使う、序盤戦ではやっかいな敵。離れた場所で戦うと「ア・スレッド」の魔法を使ってくるので、接近して主人公と使い魔の連続攻撃で一気に倒そう。

サイクロン LV4 (3階〜6階)

■HP：26 ■MP：80
■攻撃力：10 ■防御力：8
属性➡風

特徴：HPがかなり高く、ときどき拒食症にされるという特殊な攻撃を仕掛けてくる。拒食症になってしまうと、「薬草」などのアイテムが使用不可能になるので、十分注意すること。

バルーン LV5 (4階〜7階)

■HP：28 ■MP：70
■攻撃力：12 ■防御力：10
属性➡火

特徴：魔法や特殊な攻撃はないが、ステータスが高いので、気を抜くとキツイ一撃を受けることになるぞ。また、使い魔にしたときには、上の階に移動できるというおトクな能力を持っている。

マネーバ LV5 (5階〜8階)

■HP：28 ■MP：70
■攻撃力：11 ■防御力：12
属性➡水

特徴：アイテムに変身したり分裂したりとズル賢い魔物。アイテムだと思って近づくと突然、姿を現して攻撃してくるぞ。また、出現フロアが上の階であるほど微妙に強くなる。覚えておこう。

ブルーメ LV6 (6階〜9階)

■HP：37 ■MP：80
■攻撃力：12 ■防御力：10
属性➡水

特徴：この辺りの魔物のなかでは、HPが異常に高い。また、花粉を飛ばしてこちらを洗脳しようとしてくるぞ。成功率は低いが、洗脳された場合は、味方同士で戦うことになるので要注意。

サブマリン LV7 (7階〜9階)

■HP：30 ■MP：80
■攻撃力：16 ■防御力：14
属性➡水

特徴：床に潜ってこちらの攻撃を回避するぞ。自分から姿を現すことはめったにないので、わざと接近して床から誘い出そう。姿さえ見えればコワイ敵ではないので、楽に倒せるはハズだ。

カゼキリ LV8 (8階〜10階)

■HP：33 ■MP：80
■攻撃力：17 ■防御力：14
属性➡風

特徴：「ロ・ダウン」の魔法でこちらのレベルを1ダウンさせるイヤな敵。しかも、頻繁に使ってくるので、ますます手に負えない。遭遇した場合は、すぐに逃げた方が賢明だろう。

ナイトメア LV9 (9階〜12階)

■HP：38 ■MP：70
■攻撃力：10 ■防御力：16
属性➡風

特徴：強くはないが接近すると催眠攻撃を仕掛けてくる。運悪く長い間眠ってしまうと周りを敵に囲まれて全滅するという事態になるので、離れた場所から魔法で倒すのがベストだ。

ヴォルカノ LV11 (10階〜13階)

■HP：49 ■MP：80
■攻撃力：20 ■防御力：17
属性➡火

特徴：この辺りのフロアで出現する敵としては、あまり強くない部類の魔物。それでも攻撃力は高いしHPも多いので、水の属性を持つ使い魔を前方に配置して戦わせよう。

グリフォン LV12 (11階〜13階)

■HP：48 ■MP：80
■攻撃力：25 ■防御力：20
属性➡火

特徴：とにかく攻撃力が高い敵。1体で現れた場合はいいが、2体以上で現れると非常にやっかい。そんなときは迷わず逃げること。そうでなければ速攻で倒してしまおう。

クラーケン LV13 (12階〜15階)

■HP：56 ■MP：70
■攻撃力：27 ■防御力：26
属性➡水

特徴：この魔物は剣や素手で攻撃すると電流で反撃されてしまう。反撃を防ぐには、木製の杖を使用するか、遠距離から魔法などで攻撃するかしかないぞ。なるべく接近戦は避けよう。

ニュエル LV14 (13階〜15階)

■HP：40 ■MP：80
■攻撃力：19 ■防御力：24
属性➡水

特徴：まれに「デ・ヒール」を使って自分の体力を回復させるが、全然問題ない。ステータスが低いので、しっかりレベルを上げてあれば、難なく倒せるハズ。レベルが低いときは危険かも。

ガルーダ LV16 (14階〜17階)

■HP：46 ■MP：80
■攻撃力：27 ■防御力：29
属性➡風

特徴：他の魔物に比べて防御力が多少高め。あとは、これと言って特徴のない敵なので、有利な属性を利用した攻撃と戦闘の基本を忠実に守っていけば苦戦はしないハズだ。

融合とは？

融合の法則を実例をもとに検証していくぞ!

融合は最上階を目指すうえで欠かせない要素。しかし、ただやみくもに融合を繰り返すだけではダメ。どうすればより強い使い魔が生み出せるのかを、きちんと把握したうえで融合させることが重要なのだ。今回は、攻撃系の使い魔を使った実例を中心に、融合の法則を検証していくぞ。

◀使い魔の中には、一定のレベルに達すると進化するものもいる。

◀融合によって特殊な能力が受け継がれ、使い魔はレベルアップしていく。どんどん融合させて最強の使い魔を誕生させよう。

能力の法則
例：攻撃系＋回復系

融合によって種族が変わる方の使い魔の、魔法以外の能力は、その融合時か次の融合時に消えてしまう。主にプレイヤーの命令によって発揮される能力はその融合時に消え、それ以外の能力は次の融合時に消える。逆に、種族の変わらなかった使い魔の能力は消えない。

▲キューンがベースとなるこの融合では、キューンの魔法や能力が失われることはない。

▼回復魔法「デ・ヒール」のほか、プレイヤーや首輪を付けた使い魔を毒から守る、という能力も持つ。

◀ニュエルの魔法や能力も引き継がれるが、能力のみ次の融合時に消えてしまう。

強化の法則
例：攻撃系＋防御系

防御系ではあるが、攻撃型の防御をする使い魔もいる。これを有効利用した融合がコレ。敵の魔法を跳ね返す防御魔法「デ・ミラー」と主人公の攻撃力を上昇させる能力をあわせ持つアラクネ。これと攻撃系使い魔を融合させれば、超攻撃的な使い魔が出来るってワケ。

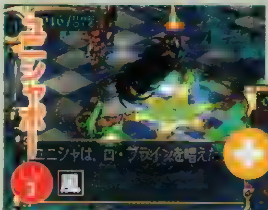
▼この融合のベースとなるのはキッズ。アラクネの能力が次回の融合で引き継がれないのは残念……。

▲融合後の使い魔の攻撃力が2倍になるという特殊能力も持っている。アラクネは、超使えるのだ！

◀完全な攻撃型使い魔に!! アラクネのようにおトクな使い魔はまだいるのか？

魔法の法則
例：攻撃系＋補助系

融合によって、もとの属性から変化してしまった魔法（右の場合、「ラオブライン」）は、属性を戻さないかぎり、その後も決してレベルを上げることはできない。逆に、融合後も属性が変化しなかった魔法は、引き続きレベルを上げ続けることができるぞ。



▲攻撃魔法「ロ・ブライン」を繰り出す風属性のユニシャボー。この融合では、属性が変わることに。

▼補助魔法を使うフレイム。種族は変わるが、属性は変化しないので、魔法はそのまま引き継がれる。

◀属性が変化し「ロ・ブライン」はレベルアップ不可能な「ラオブライン」に。

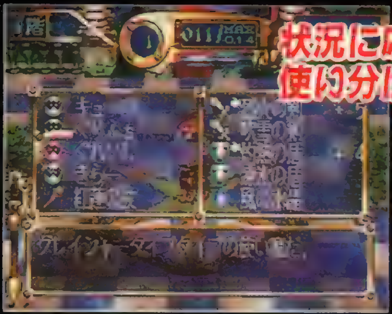
ワンポイントアドバイス
3種類の"種"を有効に使うのだ!!

使い魔の属性が本来の属性から変化してしまったため、魔法のレベルが上がらない、なんてときは、属性を瞬時に変更できる「光の種」「海の種」「風の種」を使おう。このほか、武器の属性に使い魔の属性を合わせたいときや、敵に有利な属性にしたいときなどは、この種がとても重宝するぞ！

▲これら3種類の種は融合するときに役立つハズだ。

▼使い魔の属性が変化すれば、当然魔法の属性も変化するぞ。

状況に応じて使い分けよう



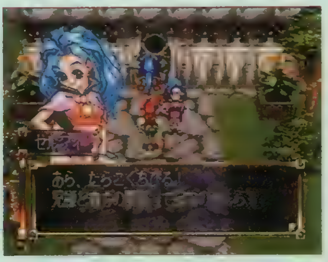
◀主人公が装備している武器や、敵の属性に応じて種をうまく使い分ければ、戦闘が少し楽になるハズだ。

建設イベント

街に新しい建物を建てる条件とは?

新しく建物を建てるにはそれなりの条件が必要だ。ここでは、さまざまな建物を建てる際の条件を詳しく説明していくぞ。これらをしっかりチェックして、街にたくさんの施設や遊び場を建て、住人たちの信頼を得ていこう。また、下のほかにも建てることのできる建物がいくつかあるらしい。どの条件も、塔での冒険と密接な関係があるようなので、冒険の方もおろそかにしないように。

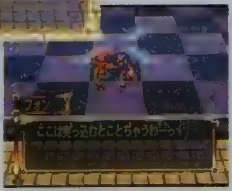
▲イベントを発生させるには冒険から街に帰ってくるたびに街の人々の話を聞くのがポイント。


▲女の子たちと積極的に会話して、好感度を上げておくことも忘れずにね。

演芸場

条件は、ダンジョンの10階に到達すること。そのあと、街に帰って大工屋の前に立っているフォンに話しかけると、建築のメニューが増えていて8,000Gで演芸場を建てることが可能だ。演芸場ではフォンといっしょに漫才をすることができるぞ。

◀主人公はフォンの相方となって漫才の"突っ込み"をやらされることに……。


▶漫才で突っ込みのタイミングを間違えるとフォンにどつかれてしまう。

競魔場

競魔場を建てる条件は、1回以上冒険した状態で街の北西端の家に住むシルバーに話しかけること。すると建築メニューが増えていて、30,000Gで建てられるぞ。競魔場では、馬券を買ったり、ジョッキーとして出場することだってできちゃうのだ。

▶「楽してお金を稼ぎたい」というギャンブラーなキミは、馬券で一攫千金を狙おう。破産しないようにね

◀スピード感あふれる(?)レースを満喫することができるぞ。

ボーリング場

◀ボーリング場の新築にかかる費用は40,000Gと高いけど、がんばって建てよう。

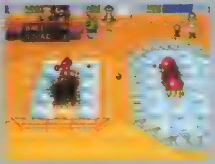
▶複雑に配置されたピンを、テクニックを駆使して全部倒そう。

ボーリング場を建てるには、まずお寺を改築しよう。するとヨダ和尚がボーリング場の話をしてくる。そのあと大工屋にいくと、建てられるようになるぞ。

遊戯場

遊戯場を建てる条件は、大工に2回以上仕事を依頼したあと、大工ペンに4回話しかけること。これを行えば、30,000Gで遊戯場を新築することが可能で、「もぐらたたき」などのミニゲームで遊べるぞ。

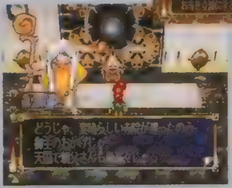
▲ハイスコアを出せば、何か景品がもらえるかも……。


◀これは飛んでくる玉を剣で打ち返すというミニゲームだ。

お寺の改築

お寺の改築に必要な条件は、1度主人公の家を増築(魔物小屋はダメ)すること。増築すると、リースがお寺の改築の話を持ちかけてくるので、そのあとお寺に行ってヨダ和尚に話しかけよう。あとは、改築の費用をヨダ和尚に渡すだけでいいのだ。

▶お寺の改築には、4,000Gのお金が必要。しっかりお金を稼いでおこう。


◀お寺を改築すれば主人公に対する住人の評価がグッと上がること間違いなし!

噴水

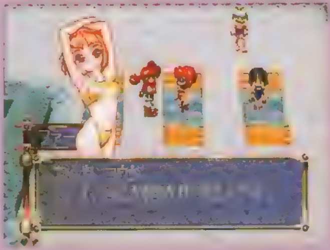
噴水を建てる条件は、まずニコの家で募金の話を聞いて池のそばにいるニコに募金すること。募金の総額が3,600Gに達すると冒険から帰ってきたときに噴水が完成しているぞ。この噴水は他のイベントにも関係しているので、必ず建てておこう。

◀募金すれば、主人公に対するニコの態度が、良くなるかもしれないぞ。

▶ニコの言葉どおり噴水があると、街の雰囲気がグッと良くなっていてイイ感じ。

プール開園

手順としては、まずプールの管理人ウォッタから泥棒の話を聞き出そう。そして塔25階にいるスーベニアから「水のメダル」を取り戻して、メダルをウォッタに返せばプールが開園するぞ。プールでは、女の子を誘ってデートすることもできるぞ。


▲女の子をプールに誘えば、憧れの水着姿を見ることができちゃうぞ。ドキドキ♥

風車小屋

リーから困っている人がいるという情報を聞いたら風車小屋へ行こう。そこに1人の男がいるので話しかけると、塔15階に行って「グルの壺」というアイテムを取って来てほしいと依頼される。壺を入手したら、男に渡せば風車が回り出すぞ!

◀ファーにタコヤキをプレゼントするとイベントが発生するぞ。覚えておこう!

▶風車が回りだすとタコ焼き屋が開店している。さっそく行ってみよう。

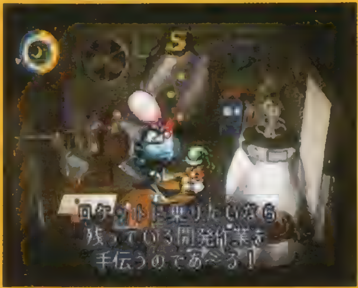
電撃RPG宣言'98 HOW TO WIN

MOON ムーン

発売中 ▸RPG ▸¥5,800 ▸アスキー ▸MC（1ブロック）

新しくもノスタルジックな雰囲気がたまらない！ こたつに入ってゆっくりじっくり遊ぶのがベスト!!

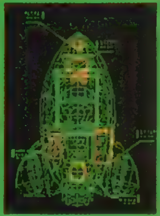
愛の攻略第3回 ロケット開発資材を集めるために ―前編―



◀ここからゲームのメインストーリーも後半に突入するぞ

ヘイガー博士救出後、金バッヂをゲットして研究所内に入り、王様からの手紙を渡す。そして博士から次の目的を聞かされる……と、ここまでが前回の攻略の流れだ。

次はロケットの開発資材を集めることになるわけだが、博士の言う材料名ではいまひとつピンとこないだろう。材料のヒントを導き出すには、ムーンストーンと呼ばれる奇盤を研究所内の翻訳機にかけて解析しないといけないのだ。中でもタコの石と研究所の石版には、ロケットの材料に関する重大なヒントが隠されている。そこで今回は、先に手に入れたであろうタコの石から解析していくぞ。



必要な開発資材は５つ

- 旧32−R１型回路
- パワーコンソール
- HR103度以上のアルコール
- 冷却システム
- MCMエンジン

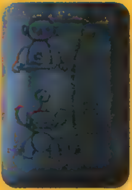
奇盤入手チェック

名前	入手方法
カクンテストーン	夜、キュリオのよろず屋１Ｆで掘り出し物を買う（1000ネカ）
星のみやげもの	キノコの森にいるフローレンスの話を最後まで聞く
タオの石版	レインボウロックスの北にあるタオの隠れ家で穴を調べる
タコの石	玉屋方面に行った後、自分の家で寝るとタコが落とす。翌朝ポッカと話す
研究所の石版	ヘイガー博士の研究所内に落ちている
ホーンテッドの石	ウイスパーのラブイベント後、地下で穴を掘っているニッカと話す

翻訳機を使って奇盤を解読しよう

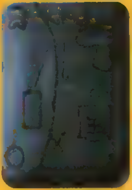
研究所の石版

この奇盤からは、旧３２－Ｒ１型回路がロボットに関係があること、ＨＲ103度以上のアルコールが電波サルに関係することなどがわかるぞ。



タコの石

こちらの奇盤からは、パワーコンソールと冷却システムがキノコと釣りに関係があること、そしてＭＣＭエンジンが玉屋に関係していることなどが読みとれる。



ラブイベント発生条件

攻略第３回目の今回は、お城からテクノポリスまでのラブイベントの発生条件を解説しよう。簡単にラブをゲットできるものから、何度も同じ場所に足を運ばなければいけないものまで、いろいろあるからチェックしてね。

ノージとの約束 お城 ♥1

【条件】ノージにゲームステーションを貸してあげる約束をして、ノージのおもちゃを入手している。

キノコの森のトットテルリ救出後に教えてもらえる秘密の釣り場で、ゲームステーションを釣り上げ、それをノージにあげる。

フローレンスの恋心 キノコの森 ♥1

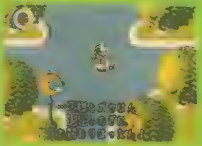
【条件】「ワンダの指輪を探せ」のイベント終了後、ヤマネコ軒でフローレンスと会っていること。

夜にワンダの店に行くとサンライズパールを渡される（酒場に客がいないときのみ）ので、それをキノコの森にいるフローレンスに渡す。

王様とガセ お城 ♥2

【条件】王様の手紙をヘイガー博士に渡した後、玉屋方面に行ったことがある。

入れ替わってしまったガセと王様が、三日月、涙、ネカの日の午前中に元に戻ろうとする。大臣が庭に来たら、猫の植木を触って大臣の気を引きつけよう。



ガセのラブレター 城下町 ♥2

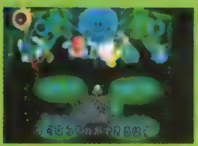
【条件】「王様とガセ」のイベント終了後、主人公の家を通過すること。

ガセとヨシダの世間話を聞き、キュリオの店の横のゴミ箱からラブレターを見つける。それをフローラに持って行き、その返事をガセに渡す。

ウイスパーのラブ ホーンテッドハウス ♥2

【条件】ヘイガー博士救出後、２Ｆの右側の小部屋でウイスパーと話す。

壁の絵の前でしばらく待ち、口が開いた後移動すると胃の中に入れる。子供の好物はクッキー、青年は食パン、中年は黒キャビア（おたまじゃくし）。

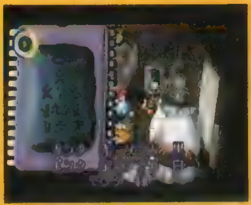


 ©1997 LOVEDELIC ©1997 ASCII Corp.

キノコの森で釣りするには？

カクンテ語を理解せよ!

カクンテ語を理解するには、カクンテストーンと星のみやげものの2つの奇盤を翻訳機にかけなければならない。しっかりメモを取ってからキノコの森に行き、すべてのカクンテ人と話をするのだ。すると、勇者に殺されたトットテルリの復活の儀式のことや、キノコの色と順番などがわかるだろう。まずはマップを参照しながら5種類のキノコを集めよう。



▲翻訳機で奇盤を解析したら、その内容をメモしておこう。

キノコの森MAP
マップ上にある色は、そこで入手できるキノコの色。また、秘密の釣り場への道は儀式成功後に現れる。

キノコを食べてトットテルリ復活の儀式に参加

トットテルリが見える場所で、カクンテ人の言う順番通りに不思議なキノコを食べると、儀式を行うことができる。その順番は、スートラ、コクンテ、クルンテ、ルリンパ、パランカ。つまり黒、金～という順にキノコを食べればいいのだ。あとは「カクンテ!」と答えて儀式に参加しよう。

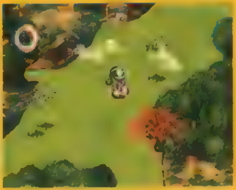
◀不思議なキノコはあらかじめ5種類揃えておき、一気に食べよう。場所の判定が厳しいが、写真の位置なら間違いはないだろう。

◀キノコを食べる順番が正しければ、復活の儀式を行うことができる。バラバラになったトットテルリのソウルは、小さな魚の形だ。

トロピカルフィールドですべてのソウルを集めるのだ

トットテルリの心がバラバラだということで、儀式は失敗に終わってしまう。このとき、心の一部だけが現れるのだが、どこかで見たことはないかな？　トロピカルフィールドで浮かんでいる魚たちは、実はトットテルリのソウルだったのだ。すべてのソウルに触れたら、再び5つのキノコを食べて儀式を行おう。

▶ソウルには触れるだけでOK。くまなく歩き回って一匹も残さないようにね。



秘密の釣り場で材料を釣り上げよう

秘密の釣り場は、多次元空間のため様々な物が釣れる。ここで釣れるゲーステはパワーコンソールに、冷蔵庫は冷却システムに使えるぞ。ちなみに餌は三日月、涙、ネカの日の昼間にトロピカルフィールド東で採れる。

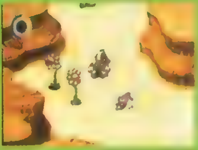
◀トットテルリ復活後、再びカクンテ人と話すと秘密の釣り場へつながる道を教えてもらえる。

▶ロケットの開発資材となるゲーステと冷蔵庫が釣れるぞ。

フラワーワルツ　風の谷　♥3

【条件】キュリオの夜の店で翻訳フラワーを買い、フローラの店で花たちのささやき声を聞いていること。

フローラの部屋で?マークが表示される場所を調べると、MD「フラワーワルツ」をゲットできる。それをBGMとしてかけながら、風の谷でしおれている花に触れると元気になるのだ。すべての花を元気にするとラブが入手できるぞ。

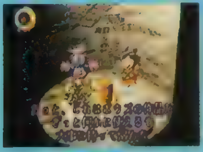


花火完成　玉屋　♥1

【条件】夕方（現実の時計で言えば文字盤の5のあたり）に飛んでくる花火の爆発で玉屋に入る。

玉屋平吉の「帰れ」などの問いに反して、花火を作ることを主張しまくる。あとは次のページのヒントをもとに花火を調合すればOK。

▲タオの石版を入手していればヒントがわかるぞ。



▲できあがった花火は、持ち帰ることができるのだ。

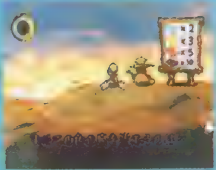
おじいちゃんと音楽　風車庵　♥2

【条件】1度風車庵に入っておじいちゃんを怒らせていると発生する。

庵に入るときにMD「月アカリじょんがらロード」か「アワの唄」をBGMとしてかけていると、おじいちゃんが喜びラブを入手。

鳥男の正体　黄昏キャニオン　♥2

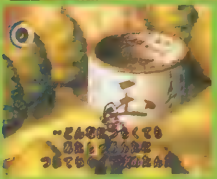
【条件】黄昏キャニオンにいる、鳥男と話をしたことがある。



鳥男との次に来る鳥の色を当てる賭けで、すべての色を当てると正体を現す。次に来る鳥はまったくのランダムなので、あまりにも損をしすぎたらリセットしてやり直そう。

玉屋の挫折　玉屋　♥1

【条件】「花火完成」のイベントを終えてから15日後に、玉屋の前を通過する。



わざわざ玉屋の中に入らなくてもOK。条件をそろえて、ただ玉屋の前を通過すればイベントが発生する。あとは話を聞いているだけで、歌子のラブが入手できる。

リーマンの携帯電話アンケート　テクノポリス　♥4

【条件】太陽の日以外の明け方から早朝の間、リーマンの部屋ですべてのリーマンと話をする。

リーマンが部屋から出る前に、全員と話をするとリーマンのラブが入手できる。リーマンの当たり判定が厳しいのと、全員が揃っている時間が短いので難しいぞ。夜のうちからリーマンの部屋で待ち構えていよう。

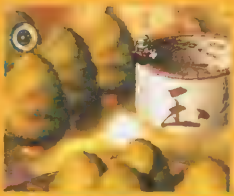
◀ウロウロ動き回るしグラフィックが同じなので混乱する。とにかく話しまくろう。

〈お詫びと訂正〉前号(vol.59)のP186の記事にP188のものが重複して入っておりました。読者の皆様の混乱を招いたことをお詫び致します。正しいものは以下に記します。【フレッドの歌の発生条件】三日月の日、涙の日、ネカの日の夜。イビリーがバーに出掛けた後、フレッドが部屋を出る。【イビリーの飛行機発生条件】毎週太陽の日の昼間、城のテラスにいるイビリーに話しかける。

玉屋でロケットの資材作り

玉屋の中に入るには？

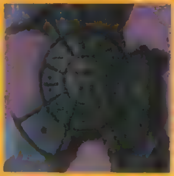
玉屋に入るチャンスは１日に１度きり。夕方（現実の時計の文字盤で言うと５の付近）に玉屋の中から花火が飛び出してくるので、それに触れれば爆発とともに中に入ることができるのだ。


◀花火はどこに落下してくるかわからないから注意。

究極の花火作りにチャレンジだ!!

▶奇盤のヒントを解き明かしているなら、花火の調合はとても簡単なことなのだ。

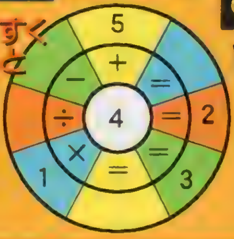
頑固な玉屋平吉は素人の主人公に冷たい。しかし、ここは素直に帰らずに花火を「作れる」と言い張ろう。すると調合の画面に切り替わるのだ。このとき思い出してほしいのはタオの石版。実はこの奇盤に書かれている模様は、花火作りのヒントだったのだ。このヒントを元に正しい数字を入れていくことができれば、百尺玉ができあがるぞ！


◀何の模様かわからなかったけど、ここで初めて意味を持ってくるのだ。

タオの石版のヒントを…

◀小玉を入れていく順番が決まっているので、あせって間違えないようにしよう。

わかりやすく図にすると



▶よく見ると４つの計算式が見えてくるはず。抜けている数字の穴を埋めれば花火の調合は完成なのだ

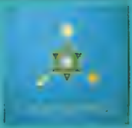
MDチェック vol.3

引き続き10枚のMDを紹介するぞ。お馴染みのオススメマークは、編集部オススメのナンバーだ。

月アカリじょんがらロード

●大ちゃん
正調津軽三味線の調べは、もの哀しくも厳しくもある。このゲームの画面にインスパイアされて作られた楽曲。
＜右端のＢＯＸ＞

父よ私に神の力をください


●イナウイ二川岸ピープル
アマゾン秘儀の村祭りの聖歌を、現地録音でダイレクトに伝えてくれる。生命力溢れる大地のメッセージ。
＜右端のＢＯＸ＞

面

●SON CARIGRAPHI Ë
サックスとウッドベースによるインプロヴィゼイション（いわゆる即興音楽）が両の耳を揺さぶる！
＜右端のＢＯＸ＞

BLUE

●ジオラミック・フォノ・オーダー
ゲーム音源で直接打ち込んだ作品。曲名はそのまま「ブルーな気分」のブルーから取ったもの。
＜右端のＢＯＸ＞

アワの唄

●和完
長唄系三味線をベースに古来伝来のオリエンタルな神の唄。古の言霊のような、いろは調の歌声が心を洗う。
＜右端のＢＯＸ＞

スケルツァーレ ア メッテ

●MELAGRANA
ラテンパーカッションのみで構成された曲。南国の儀式を思わせるリズムが気持ちイイ。
＜右端のＢＯＸ＞

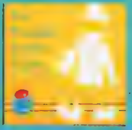
月魚

●ヒロミチ サカモト
チェロの多重録音によるメランコリックで摩訶不思議な世界。チェロとは思えない奏法が新しい。
＜右端のＢＯＸ＞

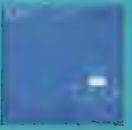
MADAMCAR CLASH

●タカツカタダシ
スパイ映画を思わせる小気味良いアップビート。うねるギターのようなコンボオルガンが斬新。
＜右から２番目のＢＯＸ＞

I'M WAITING…


●KIGLET
阿部純子とINTERFERONのハゼモトとのコラボレーションユニット。透明感あるボイスが幻想的な夜を彩る。
＜右から２番目のBOX＞

BUBBLE STAR


●セロニアス・モンキーズ
「ＭＯＯＮ」のためのオリジナルユニット。ハウス系ながらも、和音が曲の深みを描き出している
＜右から２番目のＢＯＸ＞

レディテクノ　テクノポリス ♥2

【条件】三日月、涙、ネカの日の夜に、クラブのＶＩＰルームでロボ町長とリーマンの会話を聞く。

山びこの日の早朝（ネカの日の深夜からＶＩＰルームにいるとよい）、ＶＩＰルームで座っているレディと話す。レディの問いに「はい」と答えると暴走を始めてしまうが、その後部屋で自分の存在についてレディが自覚をし、ラブを入手できる。

サクリファイス・アニマルズのライブ　テクノポリス ♥2

【条件】サクリファイス・アニマルズのメンバー６人すべてのソウルをキャッチしていること。

クラブが休業する太陽の日以外の夜、クラブに入るとライブが始まる。ライブが終わるとラブが入手できるぞ。さらにエリックから、36番目のＭＤを受け取ることができる。

◀ライブの後に NANTARA下村の「2001」というＭＤがもらえるぞ。

ロボ町長　テクノポリス ♥1

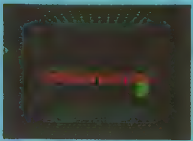
【条件】上の「レディテクノ」のイベントを、終了していれば発生する。

三日月、涙、ネカの日に、夜のクラブのＶＩＰルームに行く。そこでリーマンたちと話をしているロボ町長に話しかけると、ロボ町長のラブを入手することができる。

ジンギスカン　テクノポリス ♥1

【条件】エントランスから左側のエレベーターに乗り、ロケットのある部屋でゲームをプレイする。

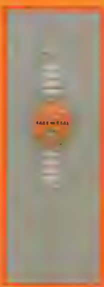
「ジンギスカン」は難しいのでコツを教えよう。５つあるレベル全体を通して、◎ボタンは押している時間を長く、離している時間を短くしよう。ちょうどモールス信号のように「――・――」というように押すといいだろう。レベル３以降は、開始前から◎ボタンを押しておくと失速しにくいぞ。



『MOON』オリジナルグッズスペシャルプレゼント

「ＭＯＯＮ」の発売を記念して作られた、特製グッズを手にするチャンスだぞ！　特製Ｔシャツの色は２種類で、サイズはどちらもフリーサイズ。特製リストウォッチは、リストバンドがシースルーでとってもオシャレ。リストウォッチは５名に、Ｔシャツは各２名にプレゼント。官製ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号と「ＭＯＯＮ」の感想を書いて、下の宛先まで送ってね。しめ切りは11月末日消印有効。発表は発送に代えさせていただきます。

【宛先】〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京ＹＷＣＡ会館　DPS編集部
『MOON』Ｔシャツ（オレンジor水色）係
または『MOON』腕時計係



↑『MOON』特製Ｔシャツ
←『MOON』特製リストウォッチ

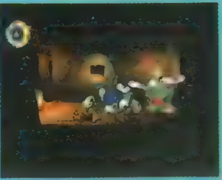
ソウルキャッチの手ほどきPart3

ガジロー
ホーンテッドハウス

まずウイスパーの願いを叶えてあげて、ラブを入手していることが条件。その後、トイレで手を洗うと出現する。手洗い場では、？マークの表示される判定が多少厳しいので、見落とさないように注意しよう。

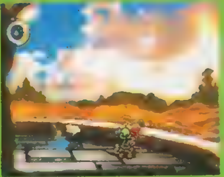
ニジデス
ホーンテッドハウス

前の２匹と同様に、ウイスパーのラブを入手していることが条件。アクションリミットの針が、現実の時計で言えば２の文字盤付近に差し掛かったときに出現するので、すばやくキャッチしよう。



パンプー
ホーンテッドハウス

前の４匹と同様に、ウイスパーのラブを入手していることが条件。まずはお城の奥にあるテラスに行き、望遠鏡でホーンテッドハウスをしばらく覗き続けよう。するとだんだん近寄ってくるのでキャッチできる。



サドマイル
黄昏キャニオン

アニマルファイルにも書かれているように、黒い鳥が飛ぶのを見かけた日の夜中（明け方に近い）に出現する。鳥男と賭けをしなくてもＯＫで、要は鳥男のそばにいて、黒い鳥が飛んで行くのを見ればいいのだ。

ゆきんこさん
風車庵

風車庵の右側の扉（出入口じゃない方）に貼ってあるお札を読むと、ほんの一瞬だけ死体の側に出現する。出現している時間が本当に短いので、お札を読んだらすぐに死体の方に移動してキャッチしよう。

フリップ
テクノポリス

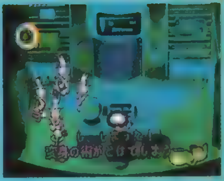
夜、電話のベルが鳴ると電話ボックスの後ろに出現する。実は電話が鳴らなくても、夜は左の電話ボックスの裏にいつもいる。夜にヘイガー博士の研究所からテクノポリスに移動してくれば簡単に見つけられるぞ。

ベック
テクノポリス

エントランス右側のエレベーターで行ける空き部屋に夜出現する。この空き部屋の部屋番号は、ロボ町長の部屋の机の上にある被害届に書いてあるので、ちゃんとメモを取っておこう。

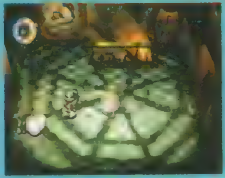
ボンソ
テクノポリス

夜になってからロボ町長の部屋に入ってくるリーマンたちに話すと、「１人多いぞ」というメッセージが聞ける。リーマンらしくないセリフを喋っているヤツがボンゾで、彼に話しかければ正体を現す。



どんちゃん
ホーンテッドハウス

ガジロー同様、ウイスパーのラブを入手していることが条件。ドンドンうるさい音をたてて跳ねているので、すぐに発見できるだろう。あとは、落下してくる場所に先回りしてキャッチすればＯＫだ。

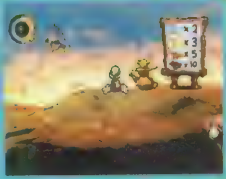


ロック
ホーンテッドハウス

前の３匹と同様に、ウイスパーのラブを入手していることが条件。夜になると、ホーンテッドハウスの地下（ヘイガー博士が捕らえられていた階）に出現するので、明け方になる前にキャッチすればよい。

バードン
黄昏キャニオン

鳥男との次に飛んでくる鳥の色を当てるクイズで、青に賭け（金額はいくらでもよい）て見事に当てることができれば出現する。飛んでくる鳥の色はランダムなので、あまりにも損をしすぎたらリセットしよう。

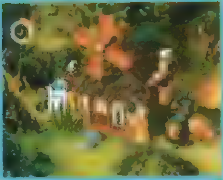


ジェントルさん
玉屋

夕方（現実の時計の文字盤で言えば５の付近）に玉屋の付近で待ち構えていよう。すると花火が飛び出すので、その間にジェントルさんのソウルが出現するぞ。出現時間が短いので急いでキャッチしよう。

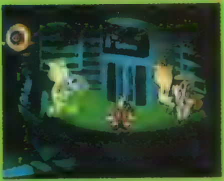
一丁とうふ
風車庵

早朝に風車庵を訪れると出現する。庵の中に入る必要はなく、庵の周りにいればすぐに見つけることができるだろう。出現場所は写真の通り、庵の左側だ。ちなみに死体は右側の木の中にあるぞ。



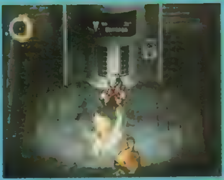
キース
テクノポリス

クラブの入口で、夜になってクラブがオープンすると出現する。ガンガンにノって踊りまくっているので、邪魔をするのは少々気がひけるが、そこは彼を救うためでもあるのでキャッチしてあげよう（笑）。



ジミ
テクノポリス

ベック同様、右側のエレベーターで行ける空き部屋に昼出現する。この空き部屋の部屋番号も、ロボ町長の部屋の机の上にある被害届に書いてあるので、ちゃんとメモを取っておくこと。



エリック
テクノポリス

レディテクノの部屋でコンポに電源を入れ、リモコンのＰＬＡＹボタンを押して長時間待つ。音量が大きくなるとエリックが出現するぞ。キャッチするには、あらかじめ⊗ボタンでリモコン表示を消しておこう。

電撃 RPG宣言'98 HOW TO WIN

グランストリーム伝紀

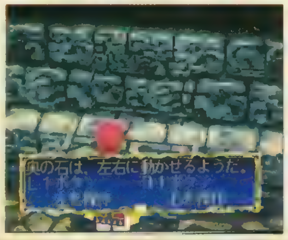
The Granstream Saga

発売中 ▶A・RPG ▶¥5,800 ▶SCEI ▶MC（1ブロック）

究極の魔導器「セプター」を持つ少年の、長く壮大な冒険の旅が始まる……。

手強い謎解きとアクティブな戦闘が熱い『グランストリーム伝紀』を徹底攻略!!

独創的な世界観の中で展開される多くの謎をはらんだストーリーと、格闘ＡＣＴさながらのアクション性に富んだ戦闘システムが魅力の『グランストリーム伝紀』。それだけに難解な謎解きや、手強いモンスターとの戦闘をクリアできずに困っている人も多いのでは？　そんな迷えるプレイヤーたちのために、ここでは謎解きと戦闘の両面からこのゲームを徹底攻略するのだ！

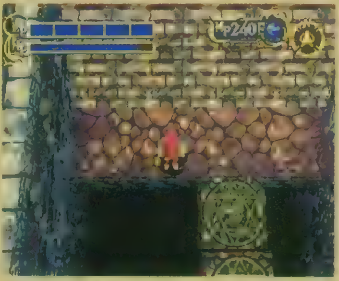


◀パズルっぽい仕掛けもあり、ひと筋縄ではいかないのだ。

◀スピーディーに展開するアクションバトルは、一瞬たりとも気が抜けない！

謎解き編　さまざまな要素がからむ幾多の謎をクリアせよ!

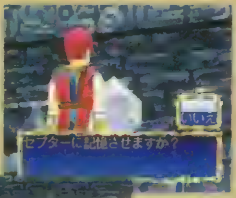
プレイヤーの前に立ちはだかる謎は、大まかに得られるヒントをもとにクリアするタイプ、特定のアイテムを使ってクリアするタイプ、スイッチや魔方陣などの仕掛けを使ってクリアするタイプ、セプターを活用してクリアするタイプの４つに分類される。まずはどのタイプの謎なのかを見極めよう。



▲これは動く床の仕掛け。床がつながった瞬間にスイッチを踏んで動きを止めるのだ。

謎解きチェック1　困ったときのセプターだのみ

ストーリーの鍵を握る究極の魔導器セプターは、謎解きにおいても重要な役割を果たす。セプターにはアイテムのかけらから全体の形を再生できる能力と、アイテムそのものをコピーする能力があることをいつも頭のすみにとどめておこう。目の前にあるアイテムが何らかの理由で持ち出せない場合など、その能力が必要とされる場面は多いぞ。



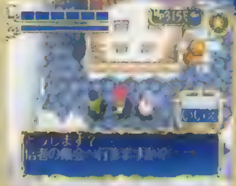
▶持ち出せないアイテムは、セプターにコピーして持ち出すこともできる。

◀困ったときには何かと役に立ってくれる、とても便利なセプターなのだ。

謎解きチェック2　情報集めも大切なのだ

このゲームに限らず、ＲＰＧ全般の基本といえる情報収集。新しい町についたときや、ゲームの進行がとどこおった場合には人々の話を聞いてまわろう。必ず新しい展開があるはずだ。また、ヒントは本などのアイテムから得られることもある。ヒントが書かれていそうなアイテムを入手したら「使う」コマンドで読んでみること。

▶情報収集の途中にイベントが発生！　これで次の展開に進めるぞ。



◀町の人々から話を聞かないと、ゲームが進まないこともままある。

謎解きチェック3　視点を変えつつこまめに調査

Ｒ１、Ｌ１ボタンによる視点変更は、特にダンジョン内でうまく活用したい。ダンジョン内では一見ただの行き止まりに見える場所でも、視点を変えて壁や床を調べると、スイッチやアイテムが隠されている場合が多々あるのだ。面倒だからとこまめなチェックを怠ると、貴重なアイテムを取りのがすことにもなりかねないぞ。

▶この視点からだと宝箱しか見えないが、Ｒ１、Ｌ１ボタンで視点を回すと……。

◀なんと壁にもアイテムを発見！　単純だが巧妙な視点のトリックだ。

©Sony Computer Entertainment

戦闘編 テクニックを磨いてモンスターを倒せ!!

プレイヤーを襲う数多くのモンスターたちは、その種類によって得意な攻めのパターンや弱点を持っている。目の前の敵に対して、ここで紹介する中のどのテクニックが有効なのかを考えながら戦えば、勝機が見えてくるはずだ。

武器の系統ごとに特徴をチェック

[長剣系] リーチが長く、素早く振り抜ける武器。攻撃力もなかなかのもので、あらゆるタイプのモンスターに対して安定したダメージを与える。属性が付加された剣はかなり強力。

[短剣系] インパクトまでのスピードは最速だが、攻撃力が極端に低い。相手に反撃のスキを与えずに倒したいのならこの武器だ。防御力の高いモンスターに対してはあまり使えない。

[鈍器系] その重さから、攻撃のスピードがひどく鈍重になるが、破壊力に関してはピカイチ。攻撃の瞬間に大きなスキができる、もっとも使いこなすのが難しい武器だ。

伝承される必殺技をマスターせよ

新たな武器を入手した場合、その武器の前の持ち主が修得していた必殺技を伝承されることがある。伝承されると、そのコマンドを入力することで戦闘中ならいつでも必殺技を出せるようになる。攻撃力やスピードなどは技ごとに違うので、覚えたら1度使って特徴を確かめよう。

▲必殺技を伝承すれば、攻撃のパターンがさらに多彩に。

必殺技コマンド一覧

	技名	コマンド
長剣系	スピニングブロウ	➡⬇⬅+◎ボタン
長剣系	ウインドバスター	⬅⬇➡+◎ボタン
長剣系	3連斬り	◎ボタン3連打
短剣系	Z字トリプル斬り	⬅⬇➡+◎ボタン
短剣系	スクリュー斬り	➡⬇⬅+◎ボタン
短剣系	4連突き	⬆+◎ボタン連打
鈍器系	クロス斬り	➡⬇⬅+◎ボタン
鈍器系	サイクロン斬り	⬅⬇➡+◎ボタン
鈍器系	ローリング斬り	⬆➡⬇⬅⬆+◎ボタン

戦闘チェック1 多彩なアクションを駆使しよう

武器と盾を使った的確な攻守の切り換えが戦闘の基本だが、それに前後のダッシュやサイドステップなどのアクションをからめると、さらに幅広い戦術の組み立てが可能になる。単調な戦い方は、中盤以降のモンスターには通用しないぞ。

▼前方への直線的な攻撃は、サイドステップで回避すればすぐさま反撃に移れる。

▲ガードを多用する敵には、前ダッシュの当て身（ガード崩しになる）が有効だ。

戦闘チェック2 魔法の力でピンチを脱出!

MPはアイテムを使うか、倒した敵から奪うことでしか回復できないため、魔法は使い渋りがち。しかし、死んでしまっては元も子もないので、ピンチのときには惜しまず魔法を使おう。特にボス戦では、回復や防御魔法の力が不可欠だ。

▼魔法でモンスターの弱点を突くとダメージ大。写真のゴーレムは炎に弱いぞ。

▲魔法を使わずにボスを倒すのはかなり困難。ピンチのときは迷わず使おう。

戦闘チェック3 戦う場所も選ぶべし

このゲームでは、モンスターと接触したときの場所がそのまま戦闘フィールドになる。それを利用して、戦いやすい場所まで敵をおびき出してから戦いに挑もう。チョロチョロ動くモンスターとは、狭い通路で戦えば楽に勝てるぞ。

▼狭い通路で戦えば、モンスターの動きはかなり制限される。当然、自分もだが。

▲広い場所まで追ってこさせて、フェイントをかけて逃げる手もあり。

注目!! セプターフォースの秘密を大公開!

セプターフォースの発動必須条件

※戦闘中に魔法やアイテムを使わない
※ノーダメージで敵を倒す

セプターフォースとは、上記の条件を満たして敵を倒すと出現する結晶体のことで、開封すると主にアイテムが手に入る。ところがこれを開封せず、次の戦闘でも続けてセプターフォースを出現させると、開封したときにもらえるアイテムがさらに貴重な物に変化するのだ。ただし、2回目以降の戦闘で敵に負けてしまうとすべてパアになってしまうので注意が必要だ。

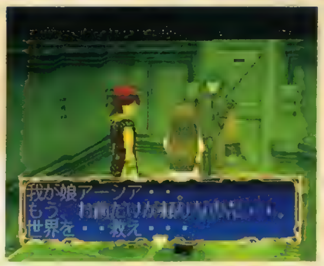
▲この方法でしか手に入らないレアなアイテムも中にはあるぞ。

2つの浮遊大陸「シルフ」と「アクアス」を浮上させるまでの冒険を完全フォロー！

100年前の戦争で陸地が水没し、生き残った人類の子孫たちが4つの浮遊大陸の上で生活している『グランストリーム伝紀』の世界。主人公、リューンの使命は、各大陸の浮上力を維持していた4人の賢者の子孫たちが失踪したため、徐々に落下を始めた4つの浮遊大陸を再び浮上させることだ。ここからは2つの大陸が浮上するまでを、ゲームの流れに沿って攻略しよう。

▼リューンが暮らすシルフも徐々に落下している。

▲大陸を浮上させていた力の秘密とは……？

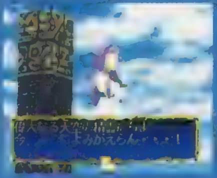


◀賢者の血を引く少女、アーシア。彼女が人類を救う鍵を握る。

風の浮遊大陸
シルフ

リューンが育ての親であるバロスと一緒に暮らしている、浮遊大陸「シルフ」。この大陸から、壮大な物語が幕を開ける。魔導器セプターの覚醒、アーシアとラルミィとの出会い、そしてバロスとの悲しい別れ…。これらのできごとを経験して、リューンは人類を救うための長い旅に出発することになるのだ。

▶アーシアの父である、賢者ゾラの試練を乗り越えろ！



▲「風の精霊の詩」がシルフに新たな力を与える。

［要注意モンスターリスト］

出現するモンスターは個性的な奴ばかり。敵ごとに有効な攻略法を考えよう。

●ソルジャー

剣1本で攻撃と防御を的確にこなす難敵。ヒールの魔法を使い、4連続攻撃とガード不能の必殺技も持っている。

●ソーサラー

プレイヤーとの間合いを取りつつ、ファイアミサイルでしつこく攻撃してくる。かなりガードが固い。

●リッパー

動きが素早く、トリッキーな攻撃を繰り出してくる。つかみどころのない動きに惑わされると非常に危険。

●デスガーディアン

動きは鈍重だが一撃が重く、剣の攻撃をまともにくらうと大ダメージを受ける。遠距離からのレーザーにも注意。

BOSS ボルドラング

巨大な顔に手だけがついたような大型のモンスター。プレイヤーに向かって手を飛ばし、魔法で岩を降らせる。たまに不意を突いて体当たりも仕掛けてくるぞ。戦い方としては、まず邪魔な手を両方とも切り落としてガードができないようにする。そのうえで、敵の体当たりを誘ってサイドステップで回避し、すかさず反撃する戦法が有効だ。

◀正面に立つのは危険。つねに側面に回り込みながら戦おう。

風の大陸「シルフ」冒険チャート

1. バロスの家
アローナの町に住む少年、ロディが行方不明になったことを聞き、バロスは魔法を使ってロディの居場所を突き止めようとする。リューンも密かに後を追う。

2. 賢者の墓場
ガーディアンとの2連戦を勝ち抜くと、風の賢者ゾラの意志から「風の宝珠」を託される。初めての戦闘なので、念のため戦う前にセーブしておくこと。

3. アローナの町
ロディを酒場に送り届けたら、教会にいるお婆さんと外を歩いている酔っぱらいの順に話しかけて、再び教会に戻ってみよう。新しい展開があるぞ。

4. 飛空艇グーテ
ラルミィの浴室では、彼女が使っていたタオルを調べないと話が進まないので注意。

5. 魔空戦艦ヴァンゲル
アーシアを救出するために必要な「独房の鍵」は、隣の部屋にいるソルジャーを倒せば手に入るぞ。

6. 魔法塔エアリム
エアリムに導かれた一行は、大陸を再び浮上させる力の秘密を知る。「エアリムリターン」の魔法を修得。

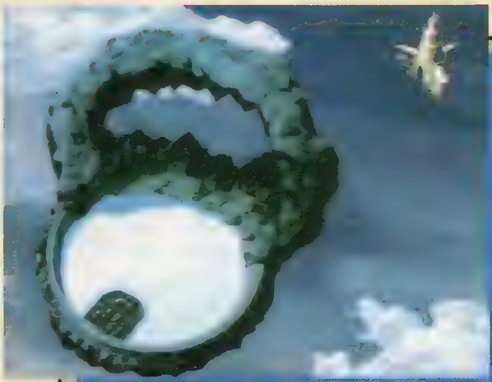
7. バロスの家
バロスは置き手紙を残してキリア神殿に向かっていた。外にある樽の中から「力のみなもと」を入手。

8. キリア神殿
ダンジョンを隅々まで探索したら、1Fにある穴から下に飛び降りて断崖の迷宮へ。

9. 断崖の迷宮
動く石の謎を解くヒントは、アローナの町の長老宅で手に入る「オカールの本」に書かれている。

10. 賢者の墓場
3つの質問に答えて風の賢者ゾラに認められると、「風の精霊の詩」を伝授される。

11. キリア神殿
バロスの仇、ボルドラングとの決戦！　戦いを挑む前にデータのセーブを忘れずに。



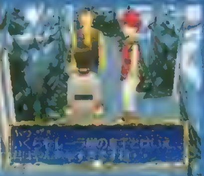
●人々の不安につけ込む邪教の陰謀を暴け!

水の浮遊大陸

アクアス

アーシアが唱う「風の精霊の詩」の力で、シルフを浮上させたリューンたち。次に一行は、水の浮遊大陸「アクアス」を目指す。ところがアクアスの人々が暮らすピクシムの町には、終末思想で不安をあおり、信者を集める怪しげな宗教「ケルス教」がはびこっているのだ。ケルス教の女教祖の息子、アフトとの出会いをきっかけに、リューンたちは教団と町の青年団との抗争に巻き込まれていく…。この争いを止める手だてはないのだろうか？

▲ケルス教の教祖セレーナ。彼女を信じるか？



▼アフトはこのイベントのキーパーソンなのだ。

［要注意モンスターリスト］

苦手な敵とは戦わずに逃げるのも選択肢の１つ。「36計逃げるにしかず」だ。

●ハイソルジャー

前に戦ったソルジャーよりも、さらに素早く強力な攻撃を繰り出してくる。必殺技の威力も格段に上がっているぞ。

●ル・ファーグ

攻撃を完全にガードする結界を張り、火、雷、氷属性の攻撃魔法を使いこなす。攻守にバランスの取れた強敵。

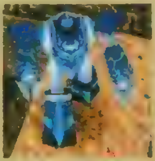
●ハングル

左右の腕から変幻自在に攻撃を繰り出すトカゲのようなモンスター。間合いの広い必殺技を持つ。

●バラージ

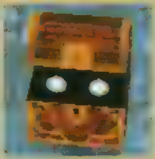
１本調子な攻撃しかしてこないモンスターだが、その強烈な一撃はあなどれない。油断は禁物だぞ。

●アイスゴーレム



こちらの攻撃にもまったくひるまず、強引にパンチを振り回す手強いモンスター。うかつに近寄るな！

●ミミック



宝箱にカムフラージュしてプレイヤーを襲う腹ただしい奴。ガラクタを連続で吐き出して攻撃してくる。

BOSS レヴィスト

火、氷、風、岩と４つの属性の魔法を使いこなす。呪文の詠唱中は完全無敵で、魔法を放った直後か移動中にしかダメージを与えられないぞ。詠唱中に接近して、魔法を盾で受けたら反撃しよう。

▲詠唱中は攻撃がこないので安心して接近できる。

水の大陸「アクアス」冒険チャート

1. ピクシムの町

アフトの家に泊まって次の朝になったら、町中のタルを調べて「アクロスメイル」を手に入れて、アーシアと話をしている青年に話しかけよう。質問にすべて「はい」と答えれば、ケルス教の集会に参加できる。

2. ケルス教洞窟

洞窟内にあるケルス教の集会所では、教祖のセレーラが信者たちに教団の教えを説いていた。彼女の教義を聞いていたアーシアは壇上に上がってそれを否定し、リューンともども信者に取り押さえられてしまう。

3. 氷結回廊

氷結回廊の牢屋では「ネプチューン」、下界層では「力のみなもと」がそれぞれ手に入る。アーシアが連れ去られたら、看守が持っている「迷宮の鍵」をセプターに記憶して救出に向かおう。

4. 魔導迷宮

ソルジャーが持っている「牢獄の鍵」を奪えば、牢屋の中にある宝箱をゲットできる。アーシアが捕らわれている牢屋を開くのに必要な「牢屋の合鍵」は、アフトが持ってきてくれるのだ。

5. ピクシムの町

アーシアを救出して町に戻ると、一足先に戻っていたアフトが青年団のメンバーに拉致されている。青年団は教団への見せしめとして、教祖の息子であるアフトの殺害を計画したらしいのだが……。

6. 鍾乳洞

地下２階にいる魔導士を倒して「涙色のクリスタル」をセプターで再生し、地下３階にある片目の人面岩にそれを使うと地下４階への道が開く。地下４階での人面岩との問答では、うさんくさそうな答えを選ぼう。

7. 神罰の迷宮

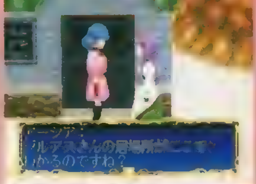
赤、青、黄と色が変化する魔方陣は、どの色のときに上に乗ったかによってワープする場所が変わる。地下４階でセレーラを追いつめれば、裏で教団を操っていたレヴィストとの戦闘に突入するぞ！

8. ピクシムの町

正気に戻ったセレーラは、アフトのそばを２度と離れず、町の再興に尽力することをリューンたちに誓う。彼女から教えてもらった「水の精霊の詩」の力で、アクアス大陸も再び浮上した。

次なる舞台は火山の大陸「バーニン」。はたしてどんな冒険が待ち受ける？

アクアスを浮上させたリューンたちは、デスバットの飛空艇グーテの改造もかねて、中心に火山がそびえる天秤型の浮遊大陸「バーニン」に移動する。大陸のバランスを取るために、関所で２手に分けられる一行。キャロックとリューン、アーシアとラルミィのコンビは、ビムとプルの町でそれぞれ情報集めを始めるが…。



◀ビムの町に移動したアーシアとラルミィは、賢者の情報を集める。

▶その頃、帝国の魔導戦艦ヴァンゲルがバーニンに向かって急速に航行していた。

こみゅにてぃぽむ

発売中 ▶A・RPG ▶¥5,800 ▶フィルインカフェ ▶MC（1ブロック）

ラヴリィ&ポップなパステルタッチのアクションRPGに育成SLGがドッキング

中盤～後半までを攻略

今号は、ADV5から先を紹介。あと建物の発生条件が意外と難しかったりするコミュニティの発展方法と、登場するポムの全リストもまとめてみた。このゲームでは新たなポムの入手によって、今まで行けなかった場所に行けるようになることが多々ある。新しい技能を持ったポムを入手したら、不精せず今までクリアした場所ももう一度歩いてみよう。

◀魔女3人組とシヴィルは、今後もちょくちょく登場する。そして彼らが密談しているこの部屋にも、意外な形で訪れることになるぞ。

▶ルルがときどき見る夢。謎解きのヒントになることはないけれど、ルル自身のことを知る良いチャンスだ。積極的に寝よう。

コミュニティ発展法

序盤は役立たずのポムだけれど、後半はポムでなければ倒せない敵も現われる。ポムの戦闘力に直接影響する家は、壊されたらマメに修繕しよう。

医者かナースのIQが80以上で学者に、神父かシスターのIQが80、運が20になると王様になる。

病院・教会

体力の回復とセーブ、毒の治療がコミュニティでできるようになる。"てれぽぽ"の魔法があれば、いつでもセーブできるのはうれしい。でも回復や治療には、あまり使わないかも。

牧場

最高まで育てたメェメェは、5000マコロンで取り引きすることができる。でもこのゲーム、お金に困ることってあまりない。ちなみにメェメェは、全部で16匹いるぞ。

畑

かなり早いうちから建設できる上に、終盤までお世話になる。特に野菜は、外のイベントにも深く関わってくる。取れた野菜は使い切らず、少しでいいから残しておこう。"ひりょう"を使い、早めに最高レベルまで上げること。

トレード屋

各地で入手するトレーディングカードは、ここで希少アイテムと交換するために存在している。だが使い方が難しいというか、役に立つかどうか怪しいアイテムも多い。ちなみに建設の鍵となるトネリコは、じゃばぷう湖の洞穴にいる。

ポム一覧表

ゲームのタイトルにもなっているポム。当然、ポムの存在がこのゲームの大半を占めていると言ってもいいのだけれど、なかなか見つけるのが難しい。見つかったとしても、使い方もまた難しいのが困りものだ。そこで16体のポムのデータを、表にしてみた。ぜひ役立ててほしい。

パラメータ

ポムにはレベルアップというものがないので、パラメータを上げるのに苦労する。エサをあげて活動させるか、家を建てるか、冒険先で見つけた薬を投与することでポムを強めるしかない。増えすぎたカルマは"強力よいこぐすり"で下げること。

ポムの使い方

結局は強いかどうかよりも、特殊能力が重要な要素となる。特に"ごっちんこ"や"ぴょんぴろろ～ん"、"すいすいみ～ん"など移動系の能力を持つポムが役に立つ。ただし連れ歩くポムは、カルマに注意。

ポム	職業	特技	居場所	コメント
ノラノ	ノラ	なし	ふしぎのキノコ	最初に仲間になるだけあって、それほど心強いポムではない。名前のとおり野良仕事専門か。
トンカ	大工	ひゅるりら	ふしぎのキノコ	ADV1のボスジャマ、ムムを倒すと仲間に。初の特殊能力だが、果たして使うかどうか……。
ムーモ	羊飼い	ぽ～ぽぽ	すばらしいあな	見落しがちな"すばらしいあな"は、ホカホカ山の中腹、左側にある。牧場の建設に必要なポム。
ミーモ	農夫	ぽ～ぽぽ	ふしぎ塔の牢獄	序盤において極めて重要なポム。畑と食料庫の建設に必要。コミュニティが一気に楽しくなる。
クリリ	ナース	ぷくぷくぽん	じゃばぷう湖のほらあな	ナースだが、別に女性というわけではないらしい。入り組んだところに住んでいるので要注意。
ゴリリ	医者	ぷくぷくぽん	ジャバスキー	ジャバスキーで、ある女性に"金カバのサイン"を渡すと仲間になる。特殊能力が意外と重要だ。
ゴーダ	戦士	ごっちんこ	じゃばぷう湖クールはうす	待ってましたの"ごっちんこ"が使える。これで杭をどんどんへこませてアイテムを入手しよう。
ブチラ	レッド	すいすいみ～ん	ひみつの地下墓所	仲間にするのを忘れて先に進まないように。この特殊能力も、行動範囲をかなり広げてくれる。
スルリ	忍	ぴょんぴろろ～ん	ドロロ墓場のオバケ屋敷	特殊能力の"ぴょんぴろろ～ん"は、ゲームのクリアに欠かせない。終盤まで必要になるぞ。
バーダ	冒険家	ごっちんこ	ぷるる遺跡の博物館	ゴーダと同じ"ごっちんこ"が使えるので、強い方を連れ歩こう。でも後半はあまり使わない。
パシャル	神父	ぱりあん	てれぽぽの泉（右端）	こいつを仲間にするには、ちょっとしたミニゲームに勝つ必要がある。IQと運を上げよう。
ニンニ	足軽	ぴょんぴろろ～ん	アチチの街マハラジャ邸	仲間にするにはマハラジャとの取り引きに応じる必要がある。あらかじめ野菜を用意しておこう。
ミケノ	イエロー	ぱりぱりぱ～ん	ジリリ砂漠のほらあな	特殊能力の"ぱりぱりぱ～ん"もさることながら、初期のパラメータの高さが心強い。戦闘要員。
ガンガ	建築家	ひゅるりら	ジリリ砂漠のポコペン塔	出会うのは後半なんだけれど、ここに来る頃にはすでに役立たずとなっている可能性が高い。
マトラ	ブルー	とぷとぷぴょ～ん	ガラゴロの時計台	一度、レッド・イエロー・ブルーの3人を連れて戦いに出てみよう。その額もしさたるや……。
パシャラ	シスター	ぱりあん	ガラゴロの時計台	マトラと同様、図書館がなければ会うこともできない。パシャルよりはラックを上げやすい。

 ©1997 Fill in Cafe Co.,Ltd.

エリア ADV 5 ぷるる遺跡の博物館

せっかくオバケ屋敷を攻略してクルエラに帰ったのに、街の話題はもう次のぷるる遺跡に移ってしまって寂しい。とにかく今度は、南西のぷるる遺跡へと向かおう。ぷるる遺跡にはガレキと博物館の、2つの入り口がある。ガレキにはポムもイベントも用意されておらず、アイテムのみの入手となるので、無視してもいい。

博物館のほうはちょっとやっかいで、特に浮遊する石床には悩まされることだろう。どんなせまい足場からでもダッシュジャンプするよう心掛けよう。フラワっち戦では、特殊な方法でしかダメージを与えられない。〝大攻撃〟で、敵の放つ胞子を打ち返すという攻撃のみ有効だ。ボスジャマ（ボス）のホネホネ・ロッカーの倒し方は下を参照。ここで手に入る〝カカカの目玉〟は、まだしばらく使う機会はない。クリアしたら一度クルエラ王女の元へ戻ろう。

▶博物館の途中にあるガレキ。薬がかなり手に入る。

▲これが上下に動いているんだからたまらない。ポムがジャマなら解散してしまおう。

フラワっち

▶イナズマは、素直にジャンプしてよけるしか方法はない。

◀コイツらを、大攻撃でフラワっちに打ち返して攻撃だ。

ボスジャマ ホネホネ・ロッカー

◀まずは小手調べか？ 上から降ってくるバクダンを、ふぁいあんの魔法で点火して攻撃だ。

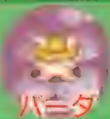
▲本気で襲いかかってきたら、着地した瞬間を見計らってねじゅみはなびをブチ当ててやろう。簡単に勝てるぞ。

▲クルエラ王女が、てれぽぽの泉の鍵をくれる。先はアイテムの宝庫だ。ポムもいるぞ。

ADV5クリアーの後…

◀ボートには〝ぷくぷくぽん〟を当ててやると、動き出すのだ。

▶仲間にするポム


バーダ
ちょっとカッコいい、冒険家のバーダ。インディージョーンズ風のテンガロンハットが目印だ。博物館にいる。

パンシャル
博物館をクリアーした後、てれぽぽの泉の先で見つけられる。ただ、その前にちょっとしたミニゲームがある。

エリア ADV 6 ジリリ砂漠のポコペン塔

いよいよ物語も佳境。ここから先は、ストーリー上の謎がものすごい勢いで明かされていくのだ。ポムの正体とか、アレの正体とか、ソレの原因なんかがどんどん解き明かされるんだけど、思わず「あっ、なるほど〜」とひざを叩いてしまうほどつじつまが合ったお話に、なかなか感心してしまうかも。それはともかく、高難易度のポコペン塔を攻略だ。まず塔に入る前に、肝心の塔を出現させなければならない。看板には意味不明のメッセージが書かれている。なんとなく〝ねじゅみはなび〟がどうとか書いているようにも見えるが、ここで使うのは強力かえんびん1個だけで十分。これで塔が出現するぞ。

塔の内部には、かなり仕掛けが多い。空中にぷよぷよ浮いているのは水。まずは水を杖やふぁいあんの魔法でスイッチの上まで移動させ、凍らせよう。氷でスイッチを押すことができる。レバーも杖または魔法で操作できるぞ。途中、像が邪魔になって先に進めない部屋がある。ここは一度、下の階に戻って同じ像を動かす。上の階の隙間がある位置と同じ場所に像を動かすのだ。

すなめめずは、地面に潜ると一切こちらから攻撃ができなくなる。そんなときは大攻撃してみよう。タライが落ちてくるはずだ。これを繰り返せば、すなめめずは再び地面から出てくる。向こうから近付いてくる性質を利用して、ふろすとんの魔法で倒そう。シヴィル攻略は下を参照。

◀看板に謎のメッセージ。でも強力かえんびんを使えばOK。

▶水は杖かふぁいあんの魔法で移動。ふろすとんで凍る。

▶ふろすとんで攻撃。潜ったら大攻撃で地面を叩けばOK。

ボスジャマ シヴィル

▲どこかで見たことのある部屋を通り抜けたその先には、シヴィルが待っていた。デカい口を叩くだけあり、ヤツの攻撃は多彩だ。

◀シヴィルを倒すとカカカが復活。話の全貌が見えてくる。

▲休む間もなく再びボス戦。まず敵の攻撃をかわしてからの直接攻撃で地道に倒せ。

◀ふぁいあんの魔法を正確に当てていこう。回復アイテムを一つは残して勝とう。

▶仲間にするポム

ニンニ
風林火山の旗を背負うポム。マハラジャ邸にいる。仲間にするには、じゃがいも、りんご、かぼちゃが必要だ。

ミケノ
ジリリ砂漠のどこかにある、ダンジョンの奥に隠れている。レッドことプチラの力が必要。ぜひ3色とも集めたい。

ガンガ
ポコペン塔の奥で、ルルが来るのをドリルで穴を掘りながら待っているぞ。頭の安全ヘルメットが目印だ。

これから発売予定の話題作を総チェック！

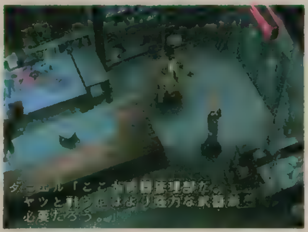
DPS特製⚡3号連続企画・第1回

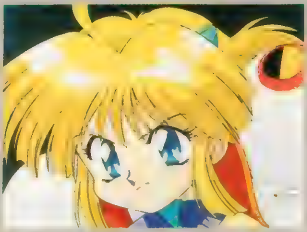
RPGカタログ

怒濤のRPG大特集、いかがでしたか？などと、ひと息つく間もなくRPGの大攻勢は続きます。大作・続編・話題作、PSの冬を熱くするRPG作品群をご覧あれ！

ビッグタイトルが目白押し！

ミリオンセラー確実の超大作から、ディープなファンを持つ名作の移植まで、とにかく幅広いラインナップが控えているPSのRPGタイトル。「どれを買おうか迷っちゃう」人や、「何が出るのか忘れちゃった」人も結構いるんじゃないかな？ そこで、今後発売予定のソフトの中から、この冬に遊べるオススメの作品を、ピックアップして紹介しよう。多くのタイトルの中で、キミのハートにビシッとくるものはどれか？ じっくり検討してほしい。


▲話題作「パラサイト・イヴ」。今のうちに原作もチェックしておきたい。

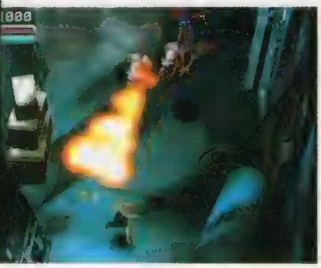

▲「クライムクラッカーズ2」のような、名作の続編も続々と登場。

寒い季節を吹っ飛ばす、注目の9タイトルを一挙に紹介

パラサイト・イヴ

スクウェアUSA LAスタジオ発！

スクウェアがおくる、この冬注目の話題作。人間の細胞に寄生し、核との共生を営む細胞内小器官、ミトコンドリア。もし、そのミトコンドリアが意思を持ち、人間を乗っ取ろうとしたら……。独特な世界観を持つ原作をベースに、舞台をNYに移したゲーム版完全オリジナルストーリーが展開する。



◀CGで再現されたフィールドは、現実さながらのリアル感を持っている。
▼敵との戦闘は、新方式のアクティブタイムバトルで展開される。

発売日	冬予定	価格	未定
ジャンル	シネマティックRPG	対応周辺機器	MC（ブロック数未定）
メーカー	スクウェア		

クライムクラッカーズ2

『クラクラ』が帰ってきた！

PS発売と同時に登場した、記念すべきPS初のRPG『クライムクラッカーズ』。その続編が、3年の歳月を経てついに登場。3Dダンジョンに高低差が加わり、戦闘もストーリーも大幅にパワーアップ。好評だったアニメーションも、ゲーム中随時挿入され、ストーリーをもり立てている。

▲敵の攻撃も多彩になり、アクション性もパワーアップしている。

発売日	11月27日	価格	¥5,800
ジャンル	RPG	対応周辺機器	MC（ブロック数未定）
メーカー	SCEI		

火星物語

ラジオドラマがRPGに！

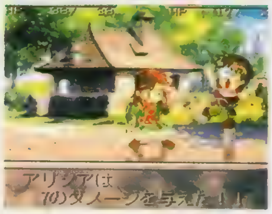
人気ラジオ番組「広井王子のマルチ天国」から生まれたラジオドラマ「火星物語」が、3DRPGとなって登場。ゲーム中、声優さんのセリフにNGがあってもそのまま進行するなど、ラジオドラマの雰囲気をまるごとゲームで再現。何が起こるかわからない、ライブ感覚バラエティRPGだ。

▲3Dポリゴンで再現されたキャラクターの動きも気になるところ。

発売日	冬予定	価格	未定
ジャンル	RPG	対応周辺機器	MC（ブロック数未定）
メーカー	アスキー		

©SQUARE　原作　瀬名秀明（「パラサイト・イヴ」角川ホラー文庫刊）キャラクターデザイン　野村哲也　©Sony Computer Entertainment Inc.　©1997　広井王子／文化放送／アミューズ　©ASCII／Japan Vistec ©TGL1997 ©1996／1997 Imagineer Co.,Ltd ©サードステージ　©江川達也　©ミュージックチェイス　©和月伸宏／集英社・フジテレビ・SPEビジュアルワーク　©RIGHT STUFF ©1994.1998 Falcom ©1998 GMF ©XING 1998 ©1996.1998 アグミックス／蘭宮涼・龍炎狼牙

ファーランドストーリー 四つの封印

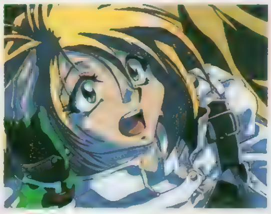


気軽にプレイできるS・RPG

若き王子の成長を、コミカルタッチで描いたストーリー性重視のS・RPG。かわいいSDキャラが、画面狭しと飛び回る戦闘シーンに注目だ。

発売日	11月27日	価格	¥6,800
ジャンル	S・RPG	対応周辺機器	MC(2ブロック) マウス対応
メーカー	テイジイエル		

アルナムの翼 〜焼塵の空の彼方へ〜

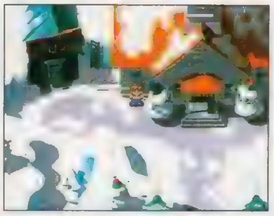


広大なフィールドを旅する超大作

前作『アルナムの牙』から5万年後を舞台とした大作RPG。時間の概念を取り入れた壮大な3Dフィールドや、派手な特殊攻撃が飛びかう戦闘シーンに注目！

発売日	12月25日(予)	価格	¥6,800
ジャンル	RPG	対応周辺機器	MC (1〜15ブロック)
メーカー	ライトスタッフ		

G·O·D pure



「成長」をテーマとしたRPG

2009年の近未来、どこか見慣れた街や国を舞台とした正統派RPG。迫り来るエイリアンとの戦いを通じて、主人公たちの成長を描いていく意欲作。

発売日	冬予定	価格	¥5,800
ジャンル	RPG	対応周辺機器	MC (1〜3ブロック)
メーカー	イマジニア		

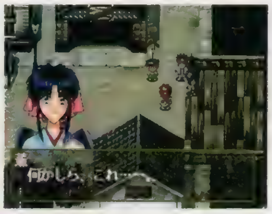
白き魔女 The Legend Of Heroes III もう一つの英雄たちの物語

名作RPGがPSでよみがえる！

パソコンで大ヒットしたRPGの移植作。当時話題を呼んだ壮大なストーリーはそのままに、グラフィックとシステムをグレードアップしての登場だ。

発売日	98年1月予定	価格	¥5,800
ジャンル	RPG	対応周辺機器	MC (ブロック数未定)
メーカー	GMF		

るろうに剣心 —明治剣客浪漫譚— 十勇士陰謀編



剣心とともに、明治維新の世界へ！

人気コミック「るろうに剣心」がRPGとなって登場。プレイヤーはゲームオリジナルの主人公、聖と輝となって、剣心たちとともに冒険を繰り広げるのだ。

発売日	12月予定	価格	¥5,800
ジャンル	RPG	対応周辺機器	MC (ブロック数未定)
メーカー	SCEI		

ガーディアンリコール 〜守護獣召喚〜

女の子キャラ大活躍のS・RPG

壊滅した近未来の日本を舞台に、守護獣を召喚しながら敵と戦うS・RPG。登場する24名の女の子は蘭宮涼と龍炎狼牙がデザイン。イベントも盛りだくさんだ。

発売日	98年春予定	価格	未定
ジャンル	S・RPG	対応周辺機器	MC (ブロック数未定)
メーカー	エクシングエンタテイメント		

PlayStation RPG新作ラインナップ

今までに紹介したソフトはほんの一部。まだまだたくさんのRPGがキミのプレイを待ってるぞ！

●1997年発売のソフト

11月13日	アザーライフ アザードリームス	コナミ ¥5800/A・RPG
11月20日	太閤立志伝II（ベスト）	光栄 ¥2800/S・RPG
11月20日	ワイルドアームズ（ベスト）	SCEI ¥2800/RPG
11月27日	アサンシア〜魔杖の呪縛〜	エクシングエンタテイメント ¥5800/S・RPG
11月27日	クライムクラッカーズ2	SCEI ¥5800/RPG
11月27日	ファーランドストーリー 四つの封印	テイジイエル ¥6800/S・RPG
秋	狙われた街（仮）	ケーエージェイ 未定/RPG
12月17日	ロックマンDASH〜鋼の冒険心〜	カプコン ¥5800/A・RPG
12月18日	維新の嵐	光栄 ¥6800/S・RPG
12月18日	フロントミッションオルタナティヴ	スクウェア 未定/S・RPG
12月23日	チョコボの不思議なダンジョン	スクウェア 未定/RPG
12月23日	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ ¥5800/RPG
12月予定	るろうに剣心—明治剣客浪漫譚—十勇士陰謀編	SCEI 未定/RPG
12月予定	アルナムの翼〜焼塵の空の彼方へ〜	ライトスタッフ ¥6800/RPG

●冬予定のソフト

冬	火星物語	アスキー 未定/RPG
冬	G.O.D pure	イマジニア ¥5800/RPG
冬	パラサイト・イヴ	スクウェア 未定/RPG
冬	Blaze & Blade 〜Eternal Quest〜	T&Eソフト ¥5800予定/A・RPG
冬	LUCIFERD	ティー・イー・エメ研究所 ¥5800/RPG

●1998年発売のソフト

1月23日	ハークスアドベンチャー〜ヘラクレスの大冒険	BPS ¥5800/RPG
1月29日	スペクトラルタワーII	アイディアファクトリー ¥5800/RPG
1月29日	ゼノギアス	スクウェア ¥6800/RPG
2月26日	ウィザードリィ リルガミンサーガ	ローカス ¥5800/RPG
2月予定	The Legend Of Heroes III 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語	GMF ¥5800/RPG
2月	ブリガンダイン—幻想大陸戦記—	イースリースタッフ ¥5800予定/S・RPG
2月	精霊召喚〜プリンセス オブ ダークネス〜	翔泳社 未定/S・RPG
3月下旬	スターオーシャン The Second Story	エニックス 未定/RPG
3月	天使同盟（仮）	テイジイエル ¥5800/S・RPG
4月予定	The Legend Of Heroes 英雄伝説I&2ドラゴンスレイヤー	GMF ¥5800予定/RPG
6月予定	The Legend Of Heroes IV 英雄伝説4 紅い雫	GMF ¥5800予定/RPG
春	アンシャントロマン〜Power of Dark Side〜	日本システム ¥6800予定/RPG
春	英雄志願 -GAL ACT HEROISM-	マイクロキャビン ¥6800予定/RPG
春	ガーディアン リコール 〜守護獣召喚〜	エクシングエンタテイメント 未定/S・RPG
春	銃夢〜火星の記憶	バンプレスト 未定/A・RPG
春	七英雄物語〜レーミリアの奇跡〜	バンダイビジュアル ¥5800/S・RPG
春	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	バンプレスト ¥5800/RPG
春	BRAVE PROVE…ブレイヴ・プローヴ…	データウエスト ¥6800予定/A・RPG
98年	ShadowTower	フロム・ソフトウェア ¥5800予定/RPG
98年予定	パラダイスロスト	アスキー 未定/RPG

●発売日未定のソフト

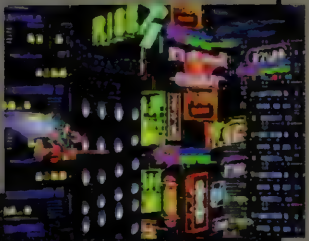
未定	オーガリアン〜亜人伝〜（仮）	[illegible] 未定/RPG
未定	Nightmare Project (YAKATA)	アスク講談社 未定/RPG
未定	森の王国（仮）	アスミック 未定/S・RPG
未定	ドラゴンクエストVII	エニックス 未定/RPG
未定	シェラザード伝説黄金の帝国（仮）	カルチャーブレーン 未定/RPG
未定	幻想水滸伝II	コナミ 未定/RPG
未定	ツインビーRPG	コナミ 未定/RPG
未定	true/real/fantasy（仮）	ドリームキューブ ¥5800/RPG
未定	バウンティソード・セカンド（仮）	パイオニアLDC 未定/S・RPG
未定	リアルロボット戦線	バンプレスト ¥6800予定/S・RPG

次号でも、気になるタイトルを大紹介！ お楽しみにね！

1997年、スクウェアがもう一度シューティングを熱くする。
RIOT
READER
PlayStation
SQUARESOFT

つべこべ言わずに、ぶち壊せ！
格ゲーがまだゲーセンの主役じゃなかった頃。
ボクらがなけなしの百円玉を積み上げて熱中したのは
シューティング・ゲームだった。
シューティングこそが、ボクらにとってのゲームだった。
今でももちろん、なくなったわけじゃない。
たしかに画面は立体的でスゴくなったけど
あの心地よさはどこへ行ったんだろう。
超ムズカシイ照準あわせなんて、したくない。
どこへ飛んだらいいかなんて、考えたくもない。
ボクらはただ、スカッとしたいだけなんだ。
11.20(THU) IN STORE
5,800YEN/WITHOUT TAX
グラフィックは3D。
しかしシステムは爽快なシュートに専念できる2D横スクロール採用。
ステージ中のブレイクなし。
データアクセスのイライラを追放。ノンブレイクでつっ走れ！
自機のアームで、敵のガンポッド(武器)を奪い取って装備。
ぶち壊してむしり取れ！
EINHÄNDER
アインハンダー
TM
このソフトはコンビニエンスストアでも販売いたします。
アインハンダーホームページ　http://www.square.co.jp

1997年、スクウェアがもう一度、シューティングを熱くする!

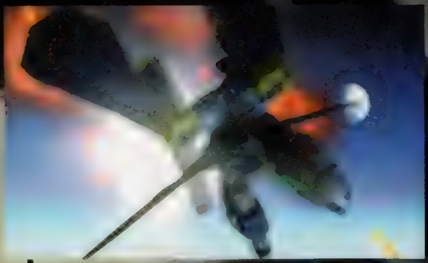


スクウェアだから魅せる！
光と陰の芸術。

闇夜を照らすサーチライト、ビル街に林立するネオンサイン、機体の排気口から噴き出す炎、光の尾を引きながら飛び交う銃弾…従来のシューティングゲームとは一線を画した、光と陰が織り成す映像世界が広がる。

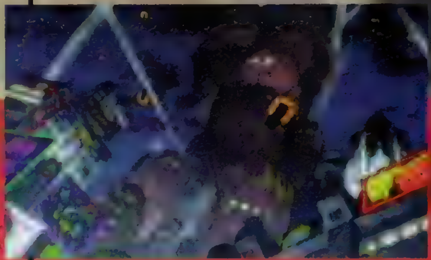
スクウェアだから個性的！
ボスキャラデザイン。

グライフ：新鋭装甲戦闘機。
高速形態から戦闘形態に変形する。
ドラッヘ：超重歩行戦車。
移動形態と火砲形態に変形する。
ガルネーレ：高速戦闘艇。
ハサミと尻尾のコンテナの動きに注意。
グスタフ：特殊工作用戦車。
掘削形態と作業形態に変形する。
ゲッコー：無人四脚装甲車。
壁面を自在に走行する。
シュピンネ：戦闘機関車。
並はずれた火力と重装甲だ。



スクウェアだから緻密！
近未来の世界観。

シューティングだからといって、いや、シューティングだからこそ、どっぷりのめり込める世界観がほしい。2245年の地球を舞台に、華麗なグラフィック、驚きのストーリーが、プレイヤーを待っている。



11.20(THU) IN STORE

5,800YEN/WITHOUT TAX

WASP
スクウェアだから頭脳戦も！
ガン・スナッチャー。
敵の装甲を破壊し、自機の「アーム」でガンポッド(武器)を奪い取る。手に入れたガンポッドを取り替えながら戦う。この「ガン・スナッチャー」こそが、アインハンダー最大の注目システムだ。ガンポッドの種類はさまざま。しかも最初に選べる3種の機体によって、装備したりストックできる数も異なってくる。つまり、単に反射神経の勝負に留らず、奥深い戦略性をたのしめるのだ。
BLADE
CANNON
VULCAN
RIOT
SPREADER
GRENADE
HEDGE HOG
スクウェアだから挑戦！
ノンブレイク・シューティング。
データアクセスの停止なし。ステージ中のブレイクなし。いったんアインハンダーの世界に入ったら、時は止らない。プレイヤーを世界観から引き離す一切の「ブレイク」をなくし、感情移入しやすいゲーム環境にこだわった仕様だ。
スクウェアだからできた！
2Dと3Dの融合。
グラフィックは、とことんリアル感を追求した3D。敵の出現や、自機の移動するスクロール方向の変更などが極めてスムーズに描かれる。しかしシステムは、爽快なシュートに専念できる2D横スクロール。2D、3D、それぞれの長所が高次元で融合する！
Official Code : Endymion FRS M
Production
Origin : SE
Weight (tons) : 3.1
meters) : 11.2
eters) : 8.6
Height (meters) : 6.7
Maximum Speed (km/h) : 3,880
EINHÄNDER
アインハンダー
TM
このソフトはコンビニエンスストアでも販売いたします。
アインハンダーホームページ http://www.square.co.jp
SQUARESOFT

Available January 1998

¥5,800(PLUS TAX)

PlayStation

一等賞しか、欲しくない。

インクリメントP株式会社
〒153 東京都目黒区下目黒1-7-1 PAXビル4F ☎03・3491・7546
[ホームページ] http://www.incrementp.co.jp/game
[ニフティサーブ] "GO SPCVG" GAME BEACH

BATTLE ATHLETESS 大運動会 [ALTERNATIVE]

© 1996, 1997 AIC/iPC

初回特典 おまけCDつき!
予約特典 CDシングルプレゼント!

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。
●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。
また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診療を受けてください。
※ゲーム内での苛酷な訓練は、直接プレイヤーの身体に影響をおよぼすことはありません。

iPC INCREMENT P CORP.

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

攻略Station

How to win

アインハンダー

子育てクイズマイエンジェル

ダービースタリオン

イラスト/伊藤勇太

アインハンダー

ムズいSTGのノーマルモードを徹底的に攻略!
隠し要素は少々ヒミツだけど……!!

11/20 STG	▶¥5,800　▶スクウェア
	▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

何回クリアしても満足できないこのゲーム。どんなにがんばっても、戦績評価に納得できなくて、何度もプレイしちゃいます。やればやるほど新しいことが発見されていくので、今回の攻略法もベストではありません。特に稼ぐパターンに関しては、もっといい方法があるんじゃないかと研究中です。なお、12月13日発売のCDつき増刊D5には、スッゴ～イものを収録しているのでお楽しみに。新しい世界が広がる、アッと驚くデータです。　(こんにゃく)

『アイン』攻略の要・自機&ガンポッドをチェック!

初心者向け
エンディミオン FRS Mk.III

使いやすさはNo.1

固定武装のマシンガンが2連装なので、ガンポッドを使わなくてもかなり強い。ガンポッドチェンジの必要もないし、戦闘に集中できる。でも、ボスと長期戦になった場合はツライ。

◀この機体にオススメなのはキャノン。強力なマシンガン&キャノンなら、ボスも速攻で倒せるぞ。

オススメ
エンディミオン FRS Mk.II

状況に応じて攻撃できる万能型

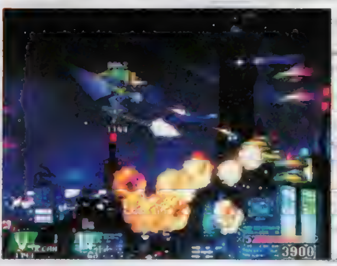
3つのガンポッドが搭載でき、状況に応じて使い分ければまさに万能。でもチェンジに気を取られると……。補充しにくい強力な隠しガンポッドを装備する場合には、迷わず選ぼう。

◀チェンジする場合は左下の表示より、ガンポッドのグラフィックを見て判断できるようになろう。

上級者向け
アストライアー FGA Mk.I

ガンポッド選択が決め手!

2つのガンポッドの組み合わせによって、幅広い攻撃が可能となっているが、バリバリ撃ちまくるとすぐに弾数がなくなってしまう。うまく補充できれば最強の機体なんだけどね。



◀ガンポッドを2つ装備すると、固定装備のマシンガンが撃てない。熟練したプレイヤー向けだ。

基本テクニック1　ガンポッド選択が決め手!

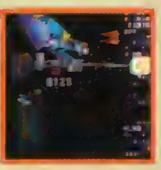
ゲームスタート時に選んだガンポッドによって復活のしやすさが変わる場合があるので、慎重に選んでおこう。なお右にオススメのガンポッド(隠しガンポッドは除外)を紹介しているけど、場所によっては普段使わないようなガンポッドが、実は最適だったりする。臨機応変に装備し直すことも必要なのだ。

▲Mk.IIにオススメ品の3つのガンポッドを装備すれば、ほぼ大丈夫。

オススメガンポッド

キャノン

破壊力があり、耐久力のある敵やボス戦で威力を発揮する。スタート時には装備したい。



バルカン

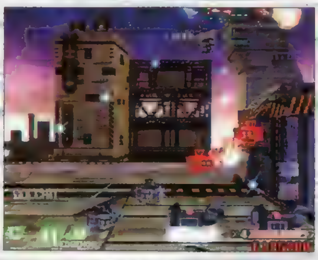
通常のザコ相手にはコレ。弾数が多く、Mk.IIに装備すれば、メインの武器として活躍。

ワスプ

自機の上に装備すれば、ホーミング弾として役立つ。点稼ぎに最適なガンポッドだ。

基本テクニック2　ガンポッドで敵弾をガード!

ガンポッドは盾としても敵弾を防ぐこともできる。特に5面あたりで有効なので、状況を把握してガードしていこう。ただし、ガンポッドには耐久力が設定されていて、敵弾(地形に接触した場合も)によるダメージが一定量を超えれば、弾数が残っていても装備解除されることになるぞ。



◀5面で〝なんかよけてる。まだ生きてる〟と思ったら、それはガンポッドのガードのおかげ。

基本テクニック3　ガンポッドは確実にゲット!

ガンポッドは装備している敵から奪う。これが『アイン』の独特のシステムだ。つまり、敵にダメージを与えシビレ(?)ている状態では、敵の当たり判定がなくなる。このスキにガンポッドを奪おう。ガンポッドの破壊には注意。

▼ガンポッドの名前が表示され、敵が行動不能状態になったら取るチャンス。

▲ガンポッドを保護している部分を壊そう。

©1997 スクウェア

ステージごとの要注意ポイントを完全解説

STAGE1

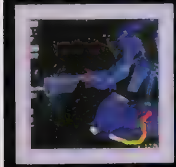
まずは操作に慣れよう!

最初の面だけあって攻略ポイントと呼べるものはないが、ここで『アイン』のいくつかの約束事を把握することになるはず。たとえば、〝画面奥から手前に来る敵の当たり判定が生じるタイミングがわかりにくい〟〝敵が持っているガンポッドも破壊可能〟〝敵が行動不能状態になると、当たり判定がなくなる〟〝敵を破壊した後の爆風にまぎれて、敵や敵弾を見失いがち〟などなど。気になるポイントもあるが、これらを頭に入れて、壮絶な戦いにチャレンジしていくようにしよう。

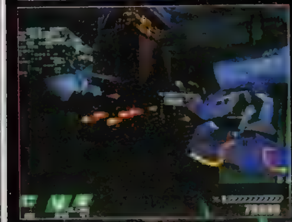
▲この爆風と落ちていく敵のおかげで、ガツンと敵の攻撃を喰らうことがよくあります。

▼ネオンを壊してみると……。これは簡単に見つかるボーナス。じゃ、他のはどこに?

中ボス グライフ GREIF
武器を壊すと強くなる?



グライフの弱点は頭。中ボスも含め、ほとんどのボスは頭部が弱点となっている。ショットを撃ち込むと赤く光る部分なので、見た目にもわかりやすいはずだ。両手に持っている武器を壊すと、今度はやたらと銃身の長いキャノンで攻撃してくるぞ。



◀自機の高さに合わせて移動してくる。

▶あわてず弾の間に入って撃ち込めばいい。

◀スカートみたいな下部パーツも破壊可能。壊す?

ボス ドラッヘ DRACHE
ノーズを先に壊せ!

ボスボーナスは、30秒以内に倒せば最高の30万点。どのボスも30秒を目標に戦おう。このボスは、まずノーズの部分を速攻で破壊することが鉄則。弱点はレーザー砲台と拡散弾の発射口。まずレーザー砲台を集中的に攻撃し、拡散弾発射時はその発射口を攻撃。

◀画面左下でノーズを破壊しておこう。

▶拡散弾を撃ってきたら正面から撃つべし。

◀ボスを倒す直前にレーザー砲台を破壊すればベスト。

『アイン』マスターランク講座

戦績評価システム　プレイ内容を5段階に評価

ゲーム終了後やオプションの戦績(EVALUATION)に表示されるグラフは、プレイヤーが最初に全滅するまでの結果を基に評価されている。つまりコンティニュー後のプレイはまったく関係がなく、ランキングのハイスコアも同様に最初に全滅するまでのスコアということを頭に入れておこう。

この評価はゲームの全行程を14分割し(全7面なので各面を前半と後半に分けたものと考えられる)、それぞれの位置まででであらかじめ設定された上限値に近いとA、下限値に近いとEの評価となる。

▶普通にやればこのぐらいの評価になるかも。

●得点

ゲーム中に稼いだ得点を評価。倍率を考えた点稼ぎや、クリアボーナス、シークレットボーナスなど、あらゆる稼ぎのテクニックを使わないとA評価はもらえない。

●最高倍率数

敵を連続で倒せば倍率は上がっていき、16以上になると約8秒間、16倍を維持できる。これは〝ベルゼルカー〟と呼ばれるが、この状態の達成回数を評価。

●撃墜数

撃墜した敵数の累計を評価。画面奥の敵をワスプで倒したり、敵を素早く倒して敵の出現を早める〝早回し〟(ハドソンのキャラバンSTGで有名なテク)が必要となる。

●シークレットボーナス

隠しボーナスの発生数を評価。このボーナスは各面に3個ずつ、合計21個隠されている。デモプレイで、シークレットボーナスの一例が見られるので必見。

●技量点

プレイヤーがどれだけ危機を回避したか、を評価。つまり死ななければ高い評価を得られるし、死ねば評価が下がる。ノーミスでクリアすれば文句なしでしょう。

●ボスボーナス

ボスを倒した時間によって得られるボーナス点をクリアステージ分で平均化した評価。ボスにダメージを与えられるようになってから、30秒間は最高の30万点。

STAGE2

敵がウヨウヨ!スコアの稼ぎ時

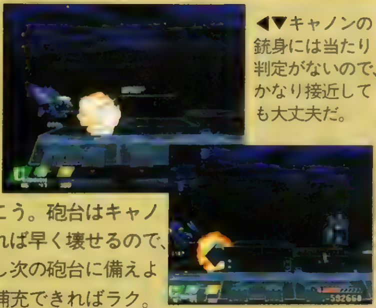
ここは敵がウヨウヨ出現するので、〝ベルゼルカー〟状態（前ページのコラムを参照）にしやすく、得点の稼ぎ場所だ。またガンポッドを大量に持っている列車もいるので、補充しておくことも必要だ。

画面が上下に任意スクロールし、急激に移動すると敵とぶつかる場合があるので、移動は確認しながらしよう。

◀画面右下に注目。これが〝ベルゼルカー〟だ。

ワンポイント ガンポッドを補充せよ

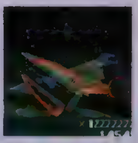
ガンポッドを持った砲台が次々と現れるこの地帯では、徹底してガンポッドを補充していこう。砲台はキャノンで攻撃すれば早く壊せるので、素早く回収し次の砲台に備えよう。うまく補充できればラク。



◀▼キャノンの銃身には当たり判定がないので、かなり接近しても大丈夫だ。

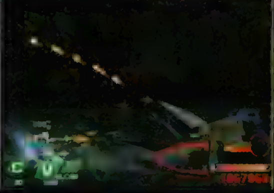
中ボス ガルネーレ GARNELE

コックピットを集中攻撃!!

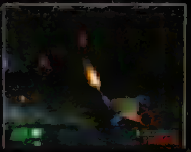


弱点はコックピット。この部分だけを集中して狙えば簡単に倒せるぞ。でもパーツを壊して稼ぐ場合はちょっと難しい。突進してくるパターンを読んで回避しないと激突死だ。パーツ破壊で倒した場合には、クルクル回って爆発する死に様が見られるぞ。

◀基本はコレ。コックピットにだけ集中攻撃だ。

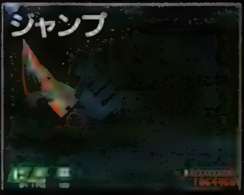


▶バルカンさえよけられれば、楽勝でしょう。

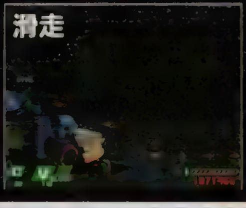


◀ハサミを壊すとこうなります。

●2パターンの突進に注意！



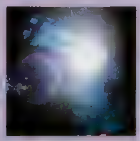
◀ジャンプしたら、左上に回避しよう。



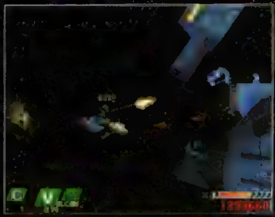
◀クネクネと体を揺らしたら、滑走してくる。

ボス シュピンネ SPINNE

ライトを壊して倍率アップ!



弱点は中央の部分だが、ここを集中攻撃するにはアームからの攻撃がジャマ。上下のアームを壊しておくと、攻撃が弱くなるので、その間にライトを壊し倍率を上げて倒すようにしよう。アームを4本壊すと強くなるので注意。



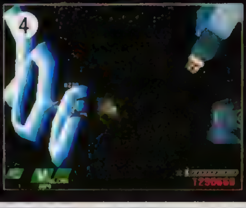
▶ライトは弱点の上にある。ボスを倒す直前に壊そう。

●バルカン補充パターンでの攻略

◀ボスが攻撃する前に、弱点の装甲をはがす。

◀上下2本のアームを速攻で破壊する。

◀新たにセットされた下のアームだけを壊す。



◀これで30秒を切るかどうかは微妙なところ。

『アインハンダー』マスターランク講座

隠しガンポッド 強力なガンポッドを探し出そう!

ここで紹介しているガンポッドは、ある条件で出現したり、特定の敵やオブジェを破壊することによって出現する。その入手方法はまだ発表できないけど、それほど難しくないので探してみよう。中でもオススメはフラッシュ。まさに最強兵器といえる攻撃力と使いやすさを持ち、ボス戦では必ず役に立つはず。ただし、補充は難しいので、Mk.Ⅱに装備して温存しよう。

STAGE3

縦スクロールエリアでガンポッド補充

縦スクロールエリアでは敵の"早回し"ができるので、早く倒せば次々にガンポッドを持つ敵が現れる。でも複数のガンポッドが散らばりやすいので、いらないものを取ってしまわないように。

◀敵を早く倒せば、新たな敵が出現する。

▶ここはアーム（というより足だね）で、敵れば壊せる。

ワンポイント 撃墜数で異なるガンポッド

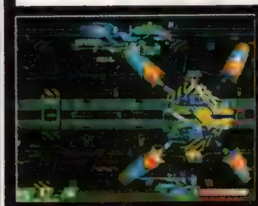
中ボス後の縦スクロールエリアに登場するハッチを壊すと、ザコ敵がバラバラと落ちてくる。この敵を倒した数で、その後に落ちてくるガンポッドが違うのだ。このガンポッドは、バルカン、キャノン、グレネード、ヘッジホッグなど。他にも何か秘密がありそうな雰囲気なんだけどね。

▲落ちてくるザコ敵の数は決まっている。すべて壊せる？

中ボス 手ごわいレーザー野郎 ゲッコー GECKO

上下にガンポッドを持った敵がやってくるので、ボスが攻撃を始める前に補充しておこう。キーとなるのは第2段階。弱点はボディの下部だが速攻で倒す必要はなく、レーザー砲を反射する敵（上下を移動している奴）を倒して稼ごう。

第1段階



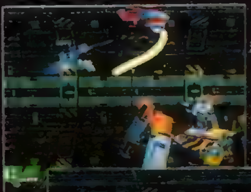
◀復活時は素早くガンポッドを取ろう。

◀普通はコレを撃たれる前に第1段階終わり。

第2段階

◀ボディを狙っても、足でガードされる。

●要注意！ レーザー砲



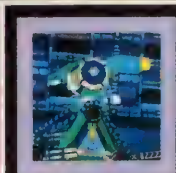
◀この敵を倒しまくって稼ごう。

▶倒さないと、こんなことになる。

ボス スピードアップでよけまくれ グスタフ GUSTAV

稼ぐことは考えず、ひたすら頭部にキャノンを連射しよう。キャノンはボス前に入手できるので、復活時でも取れるぞ。また、自機スピードも上げて、ボスの素早い攻撃をよけられるようにしよう。

●ヨーヨーは破壊可

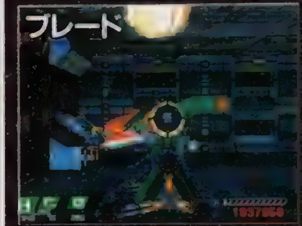


◀ヨーヨーは破壊できるが、けっこうカタい。

▶後ろにまわられたら、よけに専念しよう。

◀狙うのはこの頭部だけ。30秒を切るためには集中攻撃だ。

●有効なガンポッドは？



▲接近戦になるので、ボスの突撃に備え、自機のスピードを上げておこう。

▼やはり強いキャノン。オート連射にまかせず、自力で連射した方がいい。

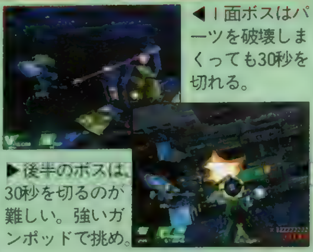
『アイン』マスターランク講座

ボス戦考察 速攻撃破orパーツ破壊！ どちらが得？

速攻撃破

メリット	デメリット
●ボスボーナスが高得点 ●なんかカッコイイ	●ボスのいろいろな攻撃を見ることができない

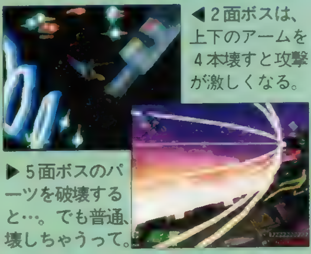
ボスに攻撃を与えられるようになってから30秒間は、一律30万点。このボスボーナスを狙う速攻パターンは、弱点を集中攻撃するためムダな動きがなく、知らない人が見たら簡単なゲームに思えるかも。



◀1面ボスはパーツを破壊しまくっても30秒を切れる。

▶後半のボスは、30秒を切るのが難しい。強いガンポッドで挑め。

一部のボスはパーツを破壊していくと、それまでにはなかった新たな攻撃をしてくる場合がある。それを見るときは粘ってもいいが、普通に戦っていればパーツを壊して自然に見れちゃったりする。



◀2面ボスは、上下のアームを4本壊すと攻撃が激しくなる。

▶5面ボスのパーツを破壊すると…。でも普通、壊しちゃうって。

パーツ破壊

メリット	デメリット
●パーツのない姿が見られる ●スゴイ(?)攻撃が見られる	●ボスボーナスが低い ●やられるかも？

結論…？

マジにプレイするときは速攻、ボーッとプレイするときはパーツ破壊かな。実際、後半のボスは速攻で倒さないと、よけきれないぞ

STAGE4

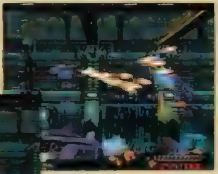
弾よけ＆敵よけ！前半の敵の猛攻をしのげ！

「アイン」の本格的な戦いはここから。前半の地下プール エリアは敵の突撃にやられることが多く、ガンポッドを惜しみなく使った方がいい。ワスプのホーミングが有効なので、水面の敵から補充していこう。またボス用にヘッジホッグも取っておこう。

◀ワスプのホーミングでガンガン進もう。

ワンポイント 潜水艦攻略法

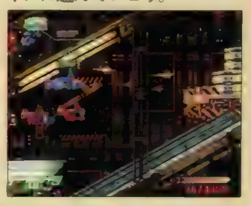
ヘッジホッグがあれば楽勝。コアの上からヘッジホッグを使おう。先にボディを破壊するとコアが分離し、恐ろしい攻撃をしてくるぞ。

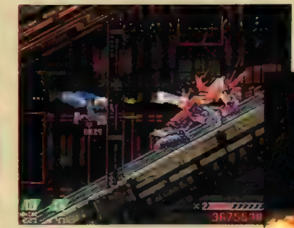

▼ヘッジホッグがないと、異様に難しい。必ず装備して来るように。

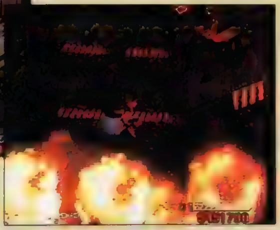
▲分離したコアは、早く破壊しないと、こんなことになるのだ。

ワンポイント 最下層ルートを通ると…

中ボス後の兵器工場エリアは、複数のルート（というより通れる場所かな）があり、ルートによって補充できるガンポッドが異なる。最下層のルートを進むと、このルートでしか登場しない敵がいたり、他のルートにはないシーンも見ることができるのだ。


▼ワスプが多いので、これをメインに進んでいこう。


▲坂をすべり降りてくる敵。カタいので強力なガンポッドで攻撃しよう。

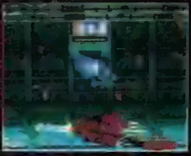

▼他では見られない兵器工場爆破シーン。ここには何かありそうだが……？

中ボス ザラマンダー SALAMANDER

ヘッジホッグで秒殺!!

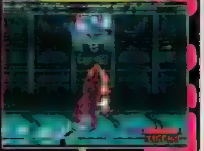
第1段階

ヘッジホッグがあれば秒殺できる。なければ地道に攻撃していくしかないぞ。



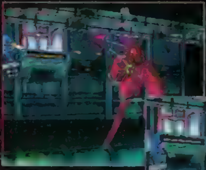
回避パターン
▼[illegible]頭[illegible]だけ。下か[illegible]突き上げ[illegible]くるので、[illegible]づかない[illegible]うに。

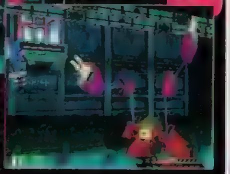
▲爆雷をばらまいたら、ボスの上に移動しよう。


◀爆雷による水しぶきは、画面上方にいれば届かない。

第2段階

これまたヘッジホッグが大活躍。頭の斜め上から撃つだけ。装備していない場合は、頭部を集中攻撃だ。倒した後の悪あがきには、当たり判定があるぞ。


◀頭が弱点だが[illegible]がジャマをし[illegible]りにくい。し[illegible]も攻撃が少しイヤ[illegible]。


▶倒した後バチャバチャと悪あがきをしたら、左側に回避しておこう。

回避パターン

◀このあたりでヘッジホッグを撃つ。真上では、ヘッジホッグが壊れる場合があるので危険だ。

勝利！

ボス シュトゥルムフォーゲル STURMVOGEL

多彩な攻撃パターンを覚えよう

第1段階

写真の位置はボスのバルカンにも破裂弾にも当たらない場所。ただしモードによって位置が少し違うので注意しておこう。ここで撃ち込めば第2段階へと移行するはず。

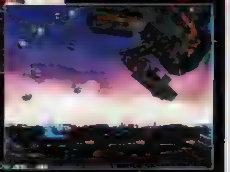
安全地帯

▲▶安全地帯はここ。少しアバウトでも大丈夫かな、たぶん。

第2段階

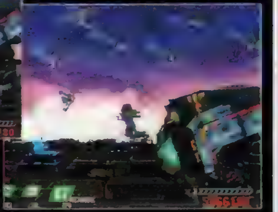
上部のジェネレーター（少しわかりにくいけど）に接近して連射していればそのうち…。第2段階の前にあるインターバルで、キャノンを補充しておこう。

◀最初の突進は[illegible]けたらダメです。ダメージを与えるチャンスなのだから。


▶破裂する石（？）をばらまいてきたら、下にいれば大丈夫。じっとガマン。

ミサイル回避法

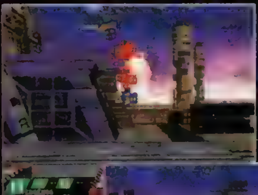
▲左上でミサイルが近づいてくるのを、少し（ホントに少し）待つ。


▼右回りに画面下の方へ。自機スピードは速くしておこう。

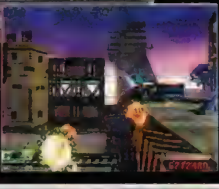
STAGE5

難易度が急上昇！よけがアツイ

ステージが始まったら、必ずヘッジホッグを入手。空中に浮いているブロックは超カタいので、ヘッジホッグが有効。また、このブロックは破裂することがあるので、ガンポッドを下にしてガード。



◀またまた活躍のヘッジホッグくん。



▶ブロックの破裂は、意識して見ていないとわからない。極悪。

ワンポイント 中ボス後の最難関エリア

ゲーム中、最も難しいエリア（イージーモードなら簡単だけど）。強力な隠しガンポッドがない場合は、右の2つの方法がベストではないかと思われる。

ガンポッドでガード
◀ガンポッドを下に装備して、上を進む。

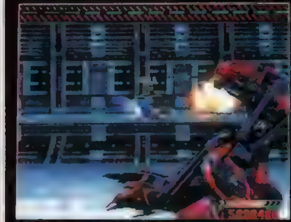
ブレードもOK
▶ブレードを上に装備して、下を進む。

中ボス ゲシュテル

GESHTEL

動きが楽しいカワイイ奴

1度戦って、その動きのパターン、そして当たり判定は腕ではなく爪とボディにあることを把握しておこう。弱点は頭だけど、爪を壊すと箱を蹴ってくるシーンが!!

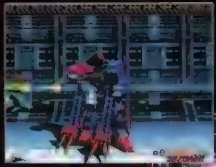


▲登場したら強力なガンポッドで、頭を攻撃しよう。接近してもいいけど、ジャンプには注意しないとね。

▶難易度によって、攻撃パターンやカメラアングルが少し変わる。ハードモードでは裏拳までしてくるぞ。

●ワスプをゲット

箱を投げると、中からワスプが出現する。画面奥にゲシュタルがいるときは、ワスプのホーミングでしかダメージを与えられないので、絶対に必要なのだ。



◀ワスプを取らないと長期戦になる。それもたまにはいいことがある？

▶地面の機雷は、ほっておくと火柱を吹き上げるので破壊しておこう。

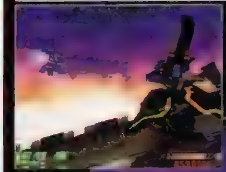
ボス デューラー

DURER

30秒撃破は、ちとツライ

左腕にバルカン、右腕にキャノンを持ち、左右に軸をずらしながら攻撃してくるため、弱点の頭を狙いにくい。またパーツを壊すと、レーザーや拡散弾も撃ってくる。でもそういうことは気にしないで、頭の高さに合わせて撃ち込めばOK。

●バルカン回避



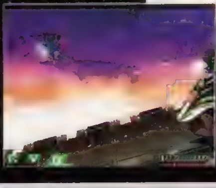
◀左腕を前に出したらバルカンの合図。左下に移動して待機しよう。

▶左下から、ボスの頭の上に回り込むように回避していく。

●安全クリア法

バルカン回避法を応用した技。画面右上に行くと、ボスは画面外に消えるような感じで下がっていく。そうなると、画面を広く使えて攻撃をよけやすいぞ。

▶まず右上に移動。肩のランチャー発射口を壊してあればベストだ。



◀するとこうなります。でもこの方法だと、30秒を切れない。ごめん。

まだまだ続く 激闘の数々

残るステージは2つ。演出的にも楽しめる6面と、衝撃の展開を見せる7面。ラストバトルへ向けてさらに盛り上がっていくぞ

STAGE6

飛び立った宇宙ロケット・ガイアーを追うステージ。その詳細は次号以降をお楽しみに。

STAGE7 激闘

『アインハンダー』の最終面である7面。ここでプレイヤーは衝撃の展開に驚愕する……。

子育てクイズ マイエンジェル

過保護、親バカ、子煩悩。どんな親にも即対応!
娘の性格変化の条件、そのすべてを教えます!!

発売中 ETC	▶¥5,800 ▶ナムコ ▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

買おうかどうしようか迷っているアナタ。ゲーセンではまった人なら買って損はしないです。PSオリジナル要素は充実してるし、娘のCVもモード別に、伊倉一恵さんと鈴木真仁さんのダブルキャスト。声優ファンも必見だ!…………と宣伝をかましたところで、素直な感想は楽しかったです。おかげで徹夜して目が真っ赤。でも、クイズ攻略記事なんてDPS初、いったい何を書けばいいのやら……。（育てるなら「まじめ」娘がオススメのミミっちぃ）

思い通りの娘に育てるための育児マニュアル

気ままにプレイする完全放任主義もいいけれど、どうせなら思い通りの娘にしたい……。そんな身勝手な願いを叶えちゃう「アーケード」、「アットホーム」両モード共通の攻略テクニックを大紹介! さらに、気になる「ラブラブモード」の詳しい情報もバッチリフォローしちゃいます。

親バカ必見の3大育成ポイント

以下に紹介するポイントは、いずれも娘の性格に影響する重要なモノばかり。もちろんクイズに正解することが大前提だけれど、各ポイントに注意してプレイすれば、かなり娘の性格を調整することができるぞ。

ポイント❶ クイズで育成 問題をチョイスしてパラメータを調整

娘の性格に影響する最大の要素はクイズ問題で、正解した問題に関係する性格パラメータが増えていく。そこで、避けたい性格に関わる問題をわざと間違えれば、娘の性格を調整できるぞ。問題の性格は画面に表示されないが、内容が体育会系なら「わんぱく」、アニメや専門知識は「おたく」、性的な関わりがあれば「いろけ」、それ以外は「まじめ」と思って問題なし。また、正解率が高いほどパラメータの増加量も多いので、避けたい性格の問題に正解してしまった場合は、ミスを増やして正解率を下げてやるとよい。

▲正解率100%だと、性格ゲージが驚異的にアップするぞ。

▲中にはどの性格に関係するのかわかりにくい問題もある。こればっかりはカンに頼るしかない。

◀わざと間違えるときは、タイムアップするのが無難。くれぐれも、残りライフに注意すること!

ポイント❷ イベントで育成 選択肢の性質を見分ける!

クイズに次いで性格に影響するのが定期イベントだ。イベントには必ず選択肢が現れ、クイズと同様、選択結果によってパラメータが変化する。どの選択肢がどのパラメータに関わっているかは、あからさまにわかるはず(笑)。特に「アットホームモード」の場合イベント数が2倍になっているので、調整のチャンス! ちなみに、イベントの半分は「アーケードモード」と共通しているぞ。

◀数ある選択肢の中でも、「おいろけ」パラメータが一番わかりやすい!?

▼どのパラメータが上がるかわからない場合は、試してみるのがベター。

ポイント❸ 時間で育成 性格は時間とともに

「時間」の影響は大きく分けて2つ。1つは年齢で、娘が成長するほどクイズ正解時のパラメータへの影響が大きくなる。そしてもう1つ重要となるのが回答の速さだ。これは画面中央のタイムバーで表され、速く答えるほど多くの養育費が手に入るぞ。イベント選択肢はお金がかかるモノが多いので、速く答えていっぱい稼いでおこう!

▲これくらい速く正解すれば、5千円近く手に入る。

◀娘の「身体的成長」を確認するためならもちろん…♥

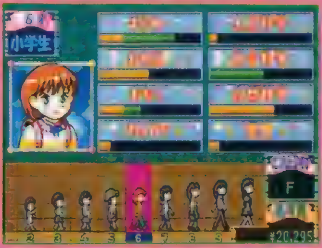
知って得する2大情報!!

©1996 1997 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.

パラメータの意味は？

「まじめ」、「いろけ」、「おたく」、「わんぱく」の４つは、娘の性格を表すパラメータだ。娘の外見は、最もパラメータの高いモノに合わせて変化するぞ。また、「愛情」は「アーケード～」専用のモノで、メーターが最大になるとライフが回復。「アットホーム～」では「知力」と「判断力」が加わり、プレイヤーの成績が評価されるのだ。

アーケード



アットホーム

▲「人文科学」のパラメータが高かった娘は、農婦を希望している。今どきの娘にしては地味で堅実な選択かな？

人文・社会・自然科学って何…？

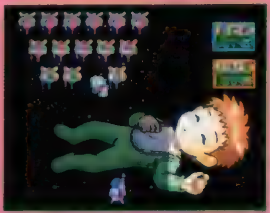
「自然科学」ほか３つのパラメータは、職業選択に関係しているぞ。転職を含めて娘は３回職業を選ぶことになるが、最も高いパラメータによって、合計27もの職業から候補となる４つが決まるのだ。

ミニゲームでハートをGet♥

ここで紹介するミニゲームは「アットホーム～」オリジナルの新要素だ。各ゲームにはそれぞれボーダーラインが決められていて、見事にクリアすればライフの上限が増えるぞ。

GAME 1 娘蚊取りギャラクシアン

見た目通りの「ギャラクシアン」で、蚊を画面外に逃すと娘が１回刺されてしまう。ボーダーラインは刺され回数が２回以内。連打してある程度数を減らし、半分に減ったら狙い撃ちで確実に撃破だ。



◀連射が効かないので、外すと痛い。敵が画面端に向かったときは要注意！

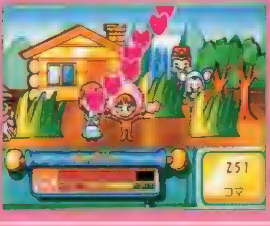
GAME 2 娘とかくれんぼ

某ミニゲーム集の『忍◯どこじゃ』に似ているのはご愛敬（笑）。動体視力が要求されるのでコツも何もないが、画面から離れて見るとよくわかるぞ。合計６回以上娘を見つければ合格。

◀娘の移動スピードはだんだんと速くなる。最後はもう人間の速さじゃありません……。

GAME 3 娘をビデオに撮ろう

ちょこまかと動く娘をカーソルでサーチする。画面の両端で出入りされるとキツイけど、普通にカーソルを動かしていればほとんどクリアできる。ボーダーラインは700フレーム以上だ。



◀娘にファインダー（カーソル）が合っていれば、ハートマークが表示されるぞ。

別の視点で娘を見守る……

これはＰＳオリジナル要素で、娘の同級生として高校生活を過ごせてしまうという超ラブラブなモードなのだ。ゲーム的には本編と変わらないが、パラメータがプレイヤーに対する「好感度」になっているぞ。いったいどのような高校生活が楽しめるのやら……。

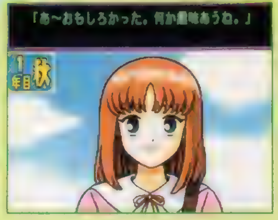
▲クイズに正解して彼女のハートをゲット（笑）！

▶卒業までの３年間は、季節別に全12ステージ構成だ。

デートイベントも要チェック！

詳しいことはナイショだが、このモードにも定期イベントが用意されているぞ。イベントはクリスマスなど特別な日が多いので、選択肢もプレゼントなどになっている。このチャンスを逃さずに、好感度を一気にアップさせよう！

◀１年目のクリスマス。「まじめ」な彼女に指輪なんかはどうかな？



▶娘の性格は本編をクリアしたときのモノ。意地でも４タイプすべてクリアしておこう！

ダービースタリオン

今回は電撃PS杯の結果発表。ということで、最近のBCの現状と傾向について考えてみる。

発売中 競馬SLG ▶¥6,800 ▶アスキー ▶MC(5ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

現在さまざまな雑誌・メディアでＢＣ大会が開催されている。ソフト発売当初から比べると、だいぶ強い馬たちが登場してくるようになった。群雄割拠の時代に突入しているが、しかしまだまだ「96」のスイフトスワロー×（ワイルドアゲイン）の末期のような状態にはほど遠い。つかみどころの難しい「産駒の売却価格」、スピード・スタミナの爆発が単純なインブリードではカバーできないというあたりが、ＢＣ登録馬たちの実力をまばらにさせているのだろう。　（横井顕）

最強馬育成講座 第5回

Written by 横井　顕

最近のBCの傾向を探ってみよう

キミの周りにもたくさんある？ BC大会はさまざまな場所で

ＢＣとは、もともと自分の作った馬を他の人の作った馬と対戦させるために導入されたシステム。パソコン版も含めて、今回で９作目となる。このシステムにより、「対戦のための強い馬」を作るという楽しみ方が広がった。

まあ、物事は何でも「究極」というものがあるから、これ以上強い馬が作れないというところまで行き着いてしまったら一応「一段落」。ＰＳ版では、まだそこまでは達していないようである。まだまだ上を目指して馬作りを楽しんでいけるだろう。

さて、現在いろいろな所でＢＣ大会が開催されている。雑誌・ネットをはじめとして仲間内の草対戦まで、身の周りにいくつも対戦のできる機会があると思う。

雑誌のＢＣは全国区から参加があるので、頭数が非常に多く結果発表に載るチャンスが少ない。少ないところでは数百頭、多い所では１万頭以上になる。わりと手薄な場所を狙って応募してみると、準決勝くらいから載せているところなら誌面に載るチャンス。本誌のＢＣは応募券が必要だったり募集期間も短かったため、手ごろな頭数だった模様である。

ネットのＢＣは、パソコンを持っていてそのネットにアクセスできる環境ならいつでも手軽に参加できる。インターネットから大手商用ネットまで、ＢＣ開催をしているところは探せばいくつもある。ただ、機材を何も持っていない状態からだと始めるまでに多額のお金がかかってしまう。全国区に広がってはいるものの雑誌と違ってやや門戸の狭い世界だ。それなりに頭数も小規模で、参加すればたいていレース状況から結果まで伝えてくれるだろう。

草ＢＣは、友だちと馬を持ち寄って戦わせる程度のものから、場所によってはゲームショップが馬を募集して開催しているものもある、知り合いの範囲内で楽しむイベントだ。周りに『ダビスタ』をやっている人がいないような環境だと、実現できない。

まあざっと挙げてこんなところだが、自分の満足できる場所で楽しめばいいと思う。雑誌に名前を載せるのも、通信上で新たなライバルを探すのも、つき合いでゲームを楽しむのも、どれもよいものである。自分の楽しめる「レベル」というものがあるから、相手をよく見て参加する場所を選ぼう。

リース種牡馬勢断然人気 国内はサンデーか

ＢＣを見て回ると、リースの外国種牡馬を使った配合の馬が３～４割いることに気づく。しかも、これらの馬が総じて能力が高く、結果的に勝ち残っているケースが多い。今回行ったＢＣにおいても1600m、2400m、3200mのそれぞれの決勝において、1600mで16頭中５頭、2400mで16頭中９頭、3200mで16頭中６頭を外国種牡馬が占めている。

また、実際の競馬と同様に、最近は「ダビスタ」においても日本に輸入された外国の種牡馬の産駒の活躍も見られる。トニービン、ブライアンズタイム、サンデーサイレンスなどの産駒はＢＣにおいても常連といっていい存在になっており、今回のＢＣにおいても、３つのレースの決勝を合わせて13頭（その内サンデーサイレンス産駒が９頭）出場を決めている。

ＢＣにおける図式は、外国種牡馬対近年日本に輸入された種牡馬という形になってきているようだ。その次に位置しているのが王者ノーザンテーストであいかわらずコンスタントにＢＣに産駒を送り込んでいる。

これに対する内国産（父親が日本で走っていた馬）のエースは、アンバーシャダイ、マルゼンスキーといったあたりだ。今回から入ったメジロライアンがわりと人気を集めているのも見逃せない。

現在のＢＣ参加馬の血統はだいたいこんな感じ。まあ、外国馬だから内国産だからと言うより「パラメータがいい」というところが最も重視されているのだと思うが。リース種牡馬勢が強いのも当然。血統もいいしね……。あと、実際の競馬で活躍している馬の父は、やはり人気が出るものである。

ということで、現在のＢＣ参加馬を血統面から見てみたが、強い血統というのは何も１つだけではない。いろいろな血統に挑戦してみるといいだろう。

内国産では、バンブーアトラス、アスワンあたりが有望だ。爆発力のある血統にして、安定Ｃ・実績Ａだから大物は必ず出る。外国種牡馬では、あまり人気がないがグリーンデザートが面白い。非面白配合にほぼ限定されてしまうが、スピード面でかなり強力な配合に持っていける。

そして、「いい」と思った馬ができたら、是非ＢＣ大会にチャレンジしてみよう。

名人　横井 顕が答える 『ダビスタ』Q&A

ＢＣに関することのみならず、ダビスタで何かよくわからない点があったら、ドシドシ質問してほしい。よくよく考えてみると、細かいところで「不明な点」というのはたくさんありますね。

Q 各騎手を乗せたときの効果を教えてください

A 騎手に関しては明らかにされていない部分が多いですが、内容についてまったくわからないというのもゲームをプレイする側にとって困りますね。あくまでも参考程度に、騎乗させたときの効果を教えましょう。基本的には「Ⅲ」のときとだいたい同じと考えて問題ないと思います（「96」ではなく「Ⅲ」です。ＳＦＣ版です）。ある程度、顔ぶれは変わっていますが、大半は以前からいたキャラクターばかりで、それぞれの得意脚質などはそのときと変わっていないと見ていいでしょう。小田部騎手は「おまかせでスタミナＵＰ」、滝騎手は「大レース（ＧⅠやＢＣ）で気性ＵＰ」といった感じです。新しく入ってきた騎手たちについては、自分でいろいろ使って調べてみてください。「Ⅲ」関連の記事や書籍はもうあまり出回っていないかもしれませんが、見つけたら読んでみてください。

Q クロスとニックス・面白配合、重要なのは？

A どれもあったほうがいいのですが、使えば使うほど効果が上がるかというとそうでもありません。すべての複合……クロス＋ニックス＋面白配合が一番強いというわけではなく、ときにはクロスのないほうが良かったり面白配合でないほうがいい結果が出たりします。

これは「あちらを立てればこちらが立たず」というようなことがいろいろな箇所で起きているためです。例えば、クロスさせなくても単体で効果が発揮するとされている「サイアーエフェクト」は、インブリードと同時には発生しません。また、面白配合であるためにスピードやスタミナの爆発が逆に抑制されてしまうこともあります。じゃあ何が一番強いんだ……って？　それはまだまだこれから探求していかなければならない課題ですね。まだ究極の形にはほど遠い。「もうついて行けない」となかばあきらめかけた人も、まだ宝探しのチャンスはあるので、ぜひいろいろチャレンジしてみましょう。

◀カーリアン産駒。ニックスを使った今回の列強の一頭だ。

 ©パリティビット

電撃PS杯「BC」結果発表

たくさんの優駿の中から、激しい予選を闘い抜いた末に第1回電撃PS杯のチャンピオンが決定。その傾向を探るとともに、各レース上位3頭のパスワードも公開するぞ。

阪神 1600m 直線の決め手は、たぐい稀な勝負根性!!

桜花賞の舞台でもある阪神1600m。スピードの絶対値では他を圧倒した一番人気のモーゼ号だったが直線で失速。栄冠は勝負根性を武器に、阪神の坂をじりじりと駆け上がったサイケンニホンバレ号に決定した。1600mの決勝に進出したメンバーを見ると、優勝馬のサイケン～を始め外国種牡馬の産駒が5頭。3位のキャットルシアを始め、サンデーサイレンス産駒が4頭も出場するという偏った構成になった。ちなみに同じメンバーで府中や京都で数回走らせて、すべてモーゼ号が勝っていることから、舞台が阪神だっただけに、スピードや瞬発力よりもある程度のスタミナとパワーが要求されたことがサイケンニホンバレ号に幸いしたと考えられる。

阪神 5R BCエクストラ(GI) 1600 芝 右

番	馬名	騎手	斤量	性齢	毛色
1	タミヤヴェルファー	津野田	57	牡7	栗毛
2	サイケンニホンバレ	海老正	57	牡5	栗毛
3	(外)グッドモーニング	不二田	57	牡6	黒鹿
4	(外)ヴィシュヌ	松三木	57	牡7	黒鹿
5	キャットルシア	的庭	55	牝6	鹿毛
6	トロピカルクイーン	ムンロ	55	牝6	鹿毛
7	(外)スーパーノヴァ	小田部	57	牡7	黒鹿
8	(外)チアキマリン	吉臣	57	牡6	栗毛
9	(外)ヴァイスネオン	江戸	57	牡6	黒鹿
10	(外)シーラシェフィール	田茨	55	牝5	鹿毛
11	(外)モーゼ	滝登	57	牡5	鹿毛
12	(外)スカーレットリボン	田名勝	55	牝6	鹿毛
13	(外)サタナハマヤラー	騎士	55	牡4	鹿毛
14	(外)オカジトーン	河打	57	牡6	鹿毛
15	(外)シャインスパーク	横乗	57	牡5	鹿毛
16	(外)シバタノプライド	南見	57	牡5	青鹿

5R BCエクストラ 芝 1600m

枠	番	馬名	性齢	斤量	騎手	タイム・着差
1	2	サイケンニホンバレ	牡5	57	海老正	1.31.0
5	9	(外)ヴァイスネオン	牡6	57	江戸	アタマ
3	5	キャットルシア	牝6	55	的庭	2
3	6	トロピカルクイーン	牝6	55	ムンロ	1/2
7	14	(外)オカジトーン	牡6	57	河打	ハナ
2	3	(外)グッドモーニング	牡6	57	不二田	ハナ
4	8	(外)チアキマリン	牡6	57	吉臣	クビ
4	7	(外)スーパーノヴァ	牡7	57	小田部	ハナ
6	11	(外)モーゼ	牡5	57	滝登	アタマ
8	16	(外)シバタノプライド	牡5	57	南見	3/4
6	12	(外)スカーレットリボン	牝6	55	田名勝	1/2
1	1	タミヤヴェルファー	牡7	57	津野田	クビ
8	15	(外)シャインスパーク	牡5	57	横乗	1/2
7	13	(外)サタナハマヤラー	牡4	55	騎士	アタマ
2	4	(外)ヴィシュヌ	牡7	57	松三木	アタマ
5	10	(外)シーラシェフィール	牝5	55	田茨	1

▲サイケンニホンバレ号は5番人気で、しかも主戦の的庭から海老正に乗り変わっての勝利。11戦8勝という戦績もけっしてよくはないが…。

優勝 サイケンニホンバレ

父:マウントリバーモア　母父:インディアンリッジ

かぜざちん　ねりやみめ　そはごせめ
ざさみいあ　えぞどかは　おどさばげ
ぶさがにね

準優勝 ヴァイスネオン

父:プレザントコロニー　母父:ダンチヒ

そぬぬとぬ　ぬせはふれ　べうるめべ
ゆいこべへ　ふさいすば　おうべひい
ぞみたがざ

3位 キャットルシア

父:サンデーサイレンス　母:スライトディジー

うなぶれし　なちひれり　みなぜぶぐ
ぎへもわる　がぜんいも　にしびぞき
ごべばひひ

東京 2400m レインボウクエスト産駒3頭によるデッドヒート

今回もっとも参加数、レベルともに高かった2400m。28戦28勝のデスバーニアン、18戦15勝のトゥルーザナイト、17戦17勝のオレンジピコーという3頭のレインボウクエスト産駒による直線の叩き合いが見ものだった。なんと、決勝メンバー16頭の内、15頭が逃げか先行という極端な（というか流行の）脚質。案の定、超ハイペースで、それでいて直線に向いて失速しないという展開。優勝したデスバーニアンが416キロで瞬発力に優れ、スピード、スタミナ、勝負根性においても死角がなかったということで、勝負が決まった。上がりタイムが33秒前半だから、後ろから行ったらまず勝てない。予選でも差し、追い込みはことごとく苦渋を飲まされた。

東京 2R BCクラシック(GI) 2400 芝 左

番	馬名	騎手	斤量	性齢	毛色
1	(外)パリティーウイナー	的庭	55	牝6	黒鹿
2	(外)プロスタグランジン	小田部	57	牡6	黒鹿
3	(外)ミルクストリーム	田名勝	55	牝5	青鹿
4	(外)チャカタイム	河打	57	牡5	栗毛
5	(外)ザルレオ	横乗	55	牡4	鹿毛
6	(外)カーネルタキシード	松三木	57	牡6	鹿毛
7	(外)オレンジピコー	南見	57	牡6	鹿毛
8	(外)フィリピン	海老正	57	牡6	黒鹿
9	(外)デスバーニアン	滝登	57	牡5	鹿毛
10	(外)アルラウォス	不二田	57	牡6	黒鹿
11	(外)ファイナルミルキー	ムンロ	57	牡5	鹿毛
12	ジェイズウエポン	騎士	57	牡5	鹿毛
13	(外)ノーザンアイリス	村元	57	牡6	鹿毛
14	(外)フロントホーク	吉臣	57	牡5	鹿毛
15	ドリームヘタレー	津野田	57	牡5	青鹿
16	(外)トゥルーザナイト	田茨	57	牡6	黒鹿

2R BCクラシック 芝 2400m

枠	番	馬名	性齢	斤量	騎手	タイム・着差
5	9	(外)デスバーニアン	牡5	57	滝登	2.20.6
8	16	(外)トゥルーザナイト	牡6	57	田茨	1 1/2
4	7	(外)オレンジピコー	牡6	57	南見	ハナ
6	12	ジェイズウエポン	牡5	57	騎士	1 1/4
6	11	(外)ファイナルミルキー	牡5	57	ムンロ	1 1/2
3	5	(外)ザルレオ	牡4	55	横乗	1 1/2
1	1	(外)パリティーウイナー	牝6	55	的庭	3/4
8	15	ドリームヘタレー	牡5	57	津野田	1/2
1	2	(外)プロスタグランジン	牡6	57	小田部	1/2
5	10	(外)アルラウォス	牡6	57	不二田	1 3/4
2	3	(外)ミルクストリーム	牝5	55	田名勝	ハナ
7	13	(外)ノーザンアイリス	牡6	57	村元	1/2
4	8	(外)フィリピン	牡6	57	海老正	ハナ
3	6	(外)カーネルタキシード	牡6	57	松三木	アタマ
2	4	(外)チャカタイム	牡5	57	河打	9
7	14	(外)フロントホーク	牡5	57	吉臣	大

▲メンバーの馬体重は、360キロから420キロくらいの間に集中している。最近のBC全般にわたっての傾向だが、これでスタミナにも秀でているから驚きだ。

優勝 デスバーニアン

父:レインボウクエスト　母父:ダンチヒ

ねろれざげ　かべがほべ　そとざぜゆ
ねべがめど　ばうにだげ　ばざざごだ
ばでげてど

準優勝 トゥルーザナイト

父:レインボウクエスト　母父:ノーザンテースト

おらへぐえ　んるふよあ　やのねまざ
ぐぜやそで　りるぞぜわ　るちぬなこ
おけどあろ

3位 オレンジピコー

父:レインボウクエスト　母父:カーリアン

ぐへがばぜ　みもねぜや　ぶれゆゆち
きぜいしぶ　んふきびあ　だはひべそ
がたそぞわ

京都 3200m 淀のターフを制したのは、Rなしのカーリアン産駒

カーリアン×レインボウクエストという良血配合で優勝をさらっていったラビンユーベイビーの生産者は、さまざまなBC大会で優駿を輩出している名ブリーダーらしい。スピード、スタミナ、勝負根性ともすがに抜け目のないバランスのとれた馬を送り込んできているので順当勝ちといったところか。メンバー全体を見てみると、やはり小型馬が多い。直線に向いたときのことも考えて、瞬発力重視の小型馬にいかにスタミナをつけるかというところがポイントになったようだ。ちなみに優勝したラビンユーベイビーが386キロ。京都の直線では一旦、抜け出したらタレないという特徴をとらえたうえでの勝利だったのかもしれない。

京都 5R BCエクストラ(GI) 3200 芝 右

番	馬名	騎手	斤量	性齢	毛色
1	(外)ナウケイビーブルー	滝登	57	牡6	黒鹿
2	ケロマインド	橋野戸	57	牡6	鹿毛
3	(外)ドクターデヴィー	河打	57	牡5	鹿毛
4	(外)ダイナマイト	小田部	57	牡6	芦毛
5	(外)アルティマサーティ	津野田	55	牝5	鹿毛
6	ラビンユーベイビー	ロバー	57	牡5	黒鹿
7	アイアンゴーレム	横乗	57	牡5	鹿毛
8	(外)ワイドプロイサー	田名勝	55	牝5	鹿毛
9	(外)サンスソ	ペリエ	55	牝6	栗毛
10	(外)ドラゴーネ	田茨	57	牡7	黒鹿
11	(外)フサイチコンコルド	松三木	57	牡5	鹿毛
12	(外)スバルシーサン	南見	55	牝6	黒鹿
13	(外)ディズニーサクセス	海老正	55	牝6	黒鹿
14	(外)フェアリーナイト	的庭	57	牡5	鹿毛
15	(外)パールオルドレン	吉臣	57	牡6	鹿毛
16	プリンセスマーチ	不二田	55	牝5	鹿毛

5R BCエクストラ 芝 3200m

枠	番	馬名	性齢	斤量	騎手	タイム・着差
3	6	ラビンユーベイビー	牡5	57	ロバー	3.14.9
8	15	(外)パールオルドレン	牡6	57	吉臣	3
1	1	(外)ナウケイビーブルー	牡6	57	滝登	1 1/2
2	4	(外)ダイナマイト	牡6	57	小田部	1 1/4
7	14	(外)フェアリーナイト	牡5	57	的庭	ハナ
5	10	(外)ドラゴーネ	牡7	57	田茨	ハナ
6	11	(外)フサイチコンコルド	牡5	57	松三木	アタマ
8	16	プリンセスマーチ	牝5	55	不二田	1
2	3	(外)ドクターデヴィー	牡5	57	河打	3/4
6	12	(外)スバルシーサン	牝6	55	南見	8
5	9	(外)サシスソ	牝6	55	ペリエ	3 1/2
3	5	(外)アルティマサーティ	牝5	55	津野田	8
4	8	(外)ワイドプロイサー	牝5	55	田名勝	9
4	7	アイアンゴーレム	牡5	57	横乗	大
7	13	(外)ディズニーサクセス	牝6	55	海老正	6
1	2	ケロマインド	牡6	57	橋野戸	1

▲今回は、3200mがもっとも手薄でした。とはいえ、上位入賞馬はなかなかのレベル。長距離だけに、騎手の取り合いもポイントの1つでした。

優勝 ラビンユーベイビー

父:カーリアン　母父:レインボウクエスト

ふへぐぼて　もつらなこ　だいせびひ
ひぐけびう　けでてぞみ　ひうにげだ
もけまたし

準優勝 パールオルドレン

父:ダンチヒ　母父:レインボウクエスト

げげつだだ　うごしびで　これどせざ
べへてばい　へざがむな　べおどごせ
かぼれねび

3位 ナウケイビーブルー

父:サンデーサイレンス　母父:カーリアン

かぎざれて　ねだすぼぜ　ばぎんむわ
どごごふで　ぜのれぼぐ　あわはなど
もくぞげや

※優勝者のサイケンニホンバレ、デスバーニアン、ラビンユーベイビーの生産者には、1万円相当の商品券と、記念メモリーカード（データ入り）をプレゼント。準優勝3名には5千円、3位の3名には3千円の商品券をそれぞれプレゼントします。

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

バンタン電脳情報学院は、業界に就職するための学校です

現役のクリエイターが開発ノウハウを伝授！
授業で使用するマシンはプロの開発現場と同レベル！
カリキュラムはプロの制作過程をシミュレート！
特定のハードに偏らないオールマイティな教育！
学院内のソフトハウス「電脳工場」が業界と教室を直結！

'98募集コース

ゲーム スタジオ

昼間部2年制
ゲームデザインコース
シナリオ&ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームサウンドコース
ゲームプログラムコース

昼間部4年制
ゲーム開発研究コース

デジタル プロダクト スタジオ

昼間部2年制
デジタルグラフィックコース
コンピュータアニメーションコース
映像コース
デジタルサウンドコース

昼間部3年制
デジタルブロードキャスティングコース

イベントスケジュール（無料）

第一期募集入試説明会	11月15日（土）〜11月22（土） 12月3日（水）〜12月6（土） ※日・祭日を除く
体験入学	12月21日（日） ※ゲームスタジオ対応
模擬試験	11月23日（日）・12月7日（日）

['98年度学校案内書無料送付中!]
['98年度第一期募集入学願書受付中! ※推薦入学願書受付締切迫る!]

当学院に関するお問い合わせ、資料請求（無料）は、
フリーダイヤルをご利用下さい。
[フリーダイヤル] 0120-51-0505
〒150 東京都渋谷区東3-22-14-11DPS

バンタン電脳情報学院

ゲーム業界就職予備校—内定報告—

株式会社カプコン内定（ゲームプログラマー）
島守明広君
ゲームプログラムコース在籍
※都合により本人の写真が掲載できません。ご了承下さい。

カプコンさんは学校で企業説明会を行ってくれまして、その説明会に参加して、受験しようかなって思ったんです。一次試験は学校でやってくれたので、周りはクラスメートしかいないから緊張することもなく受験することができました。専門的な試験内容もありましたが、学校の授業で勉強していたので大丈夫でした。業界に入ろうと思うなら、まず諦めないってことが大事ですね。それに、ただ授業に出ているだけじゃだめです。先生や環境をできるだけ利用して、自分なりにどんどん吸収することが必要だと思います。

僕はこれでゲーム業界に入ることが決ったわけですけど、これで終りじゃないですから、早くスタッフロールに自分の名前を乗せられるように頑張りたいと思います。

バンタン電脳情報学院の希望職種への就職率は95%（96年度実績）。
企業・職種にこだわらず、ただ就職させるだけならそれほど難しいことではありません。
しかし、「学生が志望する企業・職種にどれだけ就職させることができるか」
それが専門学校に求められる本当の姿だとバンタン電脳情報学院は考えているのです。

メディアワークス創立5周年記念

イラスト／中野 豪

お蔭様で連日、大盛況！電撃オリジナル・グッズはすべて限定商品!!

サンキュー・ベリーマッチ・ショップ

「電撃屋」

期間限定SHOP OPEN!

好評開催中

人気キャラ・グッズは売り切れ間近!! この機会を見逃すなっ！

11月30日(日)まで

月〜金●12:00〜19:00 土・日・祝●10:00〜19:00

NEW 電撃オリジナル・グッズ続々入荷中!

ポストカード、テレカ、マグカップ、クリアファイル、下敷き、バンダナ…電撃ファンならずとも、絶対に満足する大充実のラインナップ!

●人気キャラの必須アイテム大集合

「エルフを狩るモノたち」
「新フォーチュン・クエスト」
「爆れつハンター」
「バトルアスリーテス大運動会」
「クリスタニア」
「EAT-MAN」etc.

●オリジナルポスター

うたたねひろゆき「禍神風塵帖」
安彦良和「MARAYA」
うるし原智志「シャドーエンジェル」他

Tシャツ、トレーナーも大充実
「爆れつハンター」「EAT-MAN」
まだまだあるゾ!!
「MADARA」
「エルフを狩るモノたち」
「新フォーチュン・クエスト」

「セラフィムコール」関連商品
SHOPにて発売中!!
ハンディストラップ ピンバッジ
その他多数!

●ポストカード5枚セット

●ポチヌイグルミ
「エルフを狩るモノたち」

●「悠久幻想曲」
最新グッズ完全品揃え販売中！

タペストリー、クッション、マウスパッド…
キミの名前が入るTシャツもあるよ!!

●話題独占!! 電撃オリジナル筐体

業界初！七瀬オリジナルポスター この他6種が景品!!

●「悠久幻想曲」
オリジナルポスターパラダイス
●七瀬葵オリジナルポスタードリーム
●「セラフィムコール」「女神天国」
オリジナルキャラクターコレクション
●電撃オリジナル
キャラクターフレーム入り
プリント倶楽部

※写真はサンプルです。実際の販売商品と異なる場合もあります。 ©Starlight Marry/Media Works Inc ©AN/MW イラスト／七瀬葵 ©女神天国建設委員会／メディアワークス

Special Event参加者募集!!

日程	タイトル	内容	募集人数
11／16(日)	電撃ガレージキット&フィギュア即売会	●電撃キャラクターをはじめ、各社自慢のフィギュア即売会!(主な出展社:イエローサブマリン、ウェーブ、海洋堂、コトブキヤ、ワークほか)	入場自由
11／23(日)	SPAWN COLLECTORS FESTIVAL (最新アメキャラグッズ大即売会)	●フィギュア、アパレル、アクセサリー、カード、OVAなどなどレアアイテム日本未発売のものまで一挙放出! 大即売会!!	入場自由

お茶の水スクエアアートプラザで好評開催中!!

JR中央線・総武線「御茶ノ水駅」下車徒歩5分

●お問い合わせ先 電撃屋 TEL:03-3294-2329

郵 便 は が き

料金受取人払

渋谷局承認

3224

差出有効期限
平成11年1月31日まで
切手を貼らずに
お出しください

150-00
018

（受取人）
東京都渋谷区東3-22-14-11DPS

バンタン電脳情報学院
ゲームスタジオ

入学事務局　行

フリガナ	
住　所	〒（　　） 都・道・府・県 TEL（　　）　－
フリガナ	
氏　名	年齢　　歳　男・女
フリガナ	
学校名・学年	県 市 私 都 立　学年　年　在学中・中退・卒業

'98年度案内書無料請求はがき

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

第一期募集入試説明会 [　月　日　時希望]

当学院の入学試験制度から試験の内容・倍率まで細かくレクチャーします。もちろん、コースの説明やカリキュラムを始め、就職状況に至るまで専門のコースアドバイザーが全てにお答えします。お友達やご両親とも参加できますから、校舎見学も兼ねてこの機会を利用して下さい(所要時間:約2時間)。ご希望の方は開催期間中の希望日時を記入して下さい。

体験入学 [　コース希望]

1.ゲーム企画・シナリオ、2.ゲームグラフィック、3.ゲームプログラム、4.ゲームサウンドの4コースです。参加希望の方は右の欄にご希望のコース番号を記入して下さい。

模擬試験 [　月　日　・希望する　・希望しない]

一般入学試験対応の模擬試験です。試験は一般入学試験5科目のうち4科目を受験し、結果はA~Eランクの5段階で評価します(A、Bの成績優秀者には、本試験時に模擬試験で受験した科目が免除されます)。仮に成績が悪くても本試験時の参考には一切しませんし、何度でも受験できますから、試験傾向を知るには絶好の機会です。

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームスタジオ	昼間部2年制	ゲームデザインコース	
		シナリオ&ライターコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームサウンドコース	
		ゲームプログラムコース	
	昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクト	昼間部2年制	デジタルグラフィックコース	
		コンピュータアニメーションコース	
		映像コース	
		デジタルサウンドコース	
	昼間部3年制	デジタルブロードキャスティングコース	

★お友達で案内書がほしい方がいましたらご紹介して下さい。

住　所	〒(　　) TEL(　　)　-	
フリガナ		
氏　名	年齢　歳　男・女	
学校名・学年	県 市 私 都 立	学年　年　在学中・中退・卒業

●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・疑似レンタル・中古品販売について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

©Copyright 1998. ARTDINK. All Rights Reserved. キャラクターデザイン ©Copyright 1997. HAKUHODO Inc. All Rights Reserved.

PlayStation
ドミノ君をとめないで。
NO ONE CAN STOP Mr. DOMINO !!!!!!
ドミノ君をとめないで。
START
CONTINUE
OPTION
コップが倒れると、ビルが倒れる(?)
いままでだれもつくらなかった、新システム。
「ドミノ連鎖型アクションゲーム」登場!
〈'98年1月発売予定〉
■予定標準価格 5,800円(税抜)
新世代のデュオとしてドミーナちゃんも注目の"FUNNY GENE"が唄うファーストシングル"KICKがカンジン"(「ドミノ君をとめないで」テーマ曲) 1997.11.6 In Store.
MUSIC BENDERS (販売元 KING RECORDS) KIDS-70002 ¥1,020 (tax inc.)
アートディンクホームページ URL http://www.artdink.co.jp.
〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010
株式会社 アートディンク

ゲーム関連商品専門店
GAMERS
ゲーマーズの新しい仲間 セガゲーマーズ
みんな体験したかな？
11月下旬発売予定のハイブリッドカードシリーズ！
ヴァリアブルジオ
1パック10枚入全149種
通販価格1BOX15袋入5850円
(1袋の本体価格371円)
Piaキャロットへようこそ!!2
1パック10枚入全144種
通販価格1BOX15袋入5850円
(1袋の本体価格371円)
BLUE BREAKER
～剣よりも微笑みを～
通販価格1ボックス5850円
その他のトレーディングカード & その他の商品
Piaキャロットへようこそ!!（第3版）
全116種　1袋10枚入
通販価格1ボックス15袋入5850円
発売中　（1袋の本体価格371円）
ラングリッサーI&II&III（Part.1）
全146種　1袋10枚入
通販価格1ボックス15袋入5400円
発売中　（1袋の本体価格343円）
天地無用！
全149種　1袋10枚入
通販価格1ボックス15袋入5400円
発売中　（1袋の本体価格343円）
スレイヤーズ
全149種　1袋10枚入
通販価格1ボックス15袋入5400円
発売中　（1袋の本体価格343円）
きゃんきゃんバニー
通販価格1ボックス15袋入5850円
発売中　（1袋の本体価格371円）
ファルコムコレクション VOl.1
全149種
通販価格1ボックス15袋入5400円
発売中（1袋の本体価格343円）
ラングリッサーIII&IV（Part.2）
全117種
通販価格1ボックス15袋入5400円
発売中（1袋の本体価格343円）
悠久幻想曲クリアファイル
全3種　通販価格各350円
好評発売中
F&Cオフィシャルカードホルダー
通販価格1500円おまけカード付
好評発売中
ラングリッサーオフィシャルカードホルダー
通販価格1900円おまカード付
好評発売中
※トレーディングカードの通販での購入単位は1ボックス単位とさせていただきます。
トゥルーラブストーリーハイブリッドテレカ
プリズム状の加工がとってもキレイ
特製ケース入りで
通販価格2100円
画／七瀬葵
①
②
③
④
小鳥の羽飾りテレホンカード
全4種　各1200円　各台紙付
ポストカードジャレココレクション
6種1組　通販価格400円
セガゲーマーズ
ハイテクランドセガ5F ゲーマーズ
至新宿
中央通り
秋葉原駅
至上野
駅前広場
駐車場
神田明神通り
T-ZONE
駅からハイテクランドセガ5F徒歩1分！
OPEN/10:00～20:00
東京都千代田区外神田1-10-9
ハイテクランドセガ5F
TEL/03-5256-8123（代）
放課後恋愛クラブクリアファイル
3種1組　通販価格1050円
トゥルーラブストーリークリアファイル　3種1組/計2組
通販価格Aセット1050円
Bセット1050円
©HuneX©NEC Home Electronics,Ltd.1996　©JALECO LTD.　©LIBIDO　©TGL 1997©戯画 1993,1994
©1996 ASCII Corp./ Bits Laboratory　©1997Cocktail Soft / F&C Co.,Ltd.　©STUDIO B-ROOM
ゲームのことなら何でもおまかせ！ゲーマーズ年中無休
池袋店 OPEN／11:00～21:00
TEL／03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F
新宿店 OPEN／11:00～21:00
TEL／03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14SHAビル
ゲームセンタ　MORE5F
京都店 OPEN／10:00～23:30
TEL／075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
ナムコワンダータワー6F
秋葉原店 OPEN／11:00～20:00
（日 祭11:00～19:00）
TEL／03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5　MNビル
ディスクマップ4号館1F
この広告ページの商品は全て通販が出来ます。通販カタログもございますのでご希望の方は90円切手同封の上、カタログ希望と明記して下記の住所まで。
通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封の上、
「〒178東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリーDP係」までお送り下さい。
ホームページURLhttp://www.broccoli.co.jp　E-mailアドレスsupport@broccoli.co.jp

11月の新刊　好評発売中!

電撃文庫

電撃G's(ジーズ)文庫

人気ゲームのノベライズ、電撃G's文庫に登場!

メルティランサー③
ヒトゲノム計画

山下　卓　イラスト／加藤泰久　定価:本体570円+税

シリーズ最大の危機!　最先端遺伝子工学の陰謀にランサーたちはどう立ち向かうのか…!

12月発売予定　プレイステーション版ソフト　メルティランサーRe-inforce　(発売／イマディオ)

電撃文庫

イラスト/木村明弘(プロジェクト・リムーバー)

プロジェクト・リムーバー
人の姿を備えしもの

原案・イラスト／木村明広　著／篠崎砂美

定価:本体610円+税

人の心を持つロボット「ムーバー」とは?「エメラルドドラゴン～竜を呼ぶ少女」のコンビが贈る新感覚メガバトルファンタジー!

FSファイル①　エフ・エス ~Flight Simulator~

監修、主著／矢野　徹　著／嬉野　泉　イラスト／福田道生　定価:本体510円+税

マスコミで話題騒然!　リレー型オンライン小説、電撃文庫に登場!

ネットで楽しめ!　電子書店パピレス　アドレス→http://www.papy.co.jp/

魔法の用心棒ミオ!
大迷惑!　ソロモンの秘宝回収計画

イラスト/針玉ヒロキ(魔法の用心棒ミオ!)

あらいりゅうじ
イラスト／針玉ヒロキ
定価:本体510円+税

美少女用心棒ミオと竜少女ホコが繰り広げるおちゃめな冒険物語♡

英雄、覚醒。クリスタニア・サーガの新たなる伝説がはじまる!

英雄伝説クリスタニア Crystania
赤き剣の戦士

著／河添省吾　原作／水野　良　イラスト／末弥　純　定価:本体550円+税

電撃文庫　好評発売中!

漂流伝説クリスタニア 全4巻　水野　良　イラスト／うるし原智志

はじまりの冒険者たち レジェンド・オブ・クリスタニア　著／河添省吾　原作／水野　良　イラスト／宝谷幸稔ほか

神王伝説クリスタニア〈上〉〈下〉　著／白井　英　原作／水野　良　イラスト／宝谷幸稔

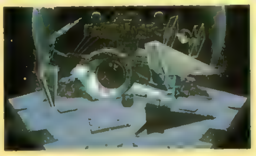
クリスタニア 封印伝説序章　水野　良ほか　イラスト／恩田尚之

クリスタニア 傭兵伝説序章　水野　良ほか　イラスト／川元利浩

アツい興奮と感動をキミに!　全ての冒険の謎が今明らかになる!!

アースドーン・ノベルズ　黎明の勇者たち〈下〉

柘植めぐみ　イラスト／雨宮慶太ほか
定価:本体640円+税



ローグ中隊、ついに帝国首都潜入!　オフィシャルサイドストーリー最新巻!!

Xウイング・ノベルズ④　スター・ウォーズ　首都奪回への賭け〈下〉

著／マイケル・A・スタックポール　訳／石田　享　イラスト／開田裕治ほか　定価:本体640円+税

©1996 TENKY ©1997 FASA and Media Works .Inc ©1997 STAR WARS IS A REGISTERED TRADEMARKS OF LUCASFILM LTD

※定価は本体価格に消費税が別に加算されます

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

お問い合わせ▶03-5280-7550(主婦の友社営業部)
内容に関するご質問▶03-5281-5207(メディアワークス電撃文庫編集部)
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

ゲーム雑誌は電撃

超大作ラッシュ、迫る!!

スクープ!『EVE burst error』の続編発表

『EVE the lost one』

特集

WINTER SOFT SELECTION

ウィンターソフトセレクション

◀グランディア

▶マリーのアトリエ

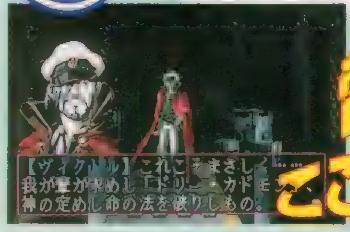
この冬おすすめのソフトはこれ!!

- 悠久幻想曲2(仮)
- シャイニング・フォースIII シナリオ1(仮)
- グランディア
- この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
- マリーのアトリエ
- 銀河お嬢様伝説 ユナ3 ライトニング エンジェル

他、計11タイトル収録!

特集

デビルサマナー ソウルハッカーズ



電撃だからここまでできた!

大作・人気作が続々発売されるこの時期。何を買えば良いか迷っているキミに、電撃がおすすめソフトを特集で紹介!
さらに、今一番の人気RPG『ソウル〜』を特集攻略!
深く、詳しく解説します!! 読みごたえ十分の2大特集!

付録

センチメンタルグラフティ

メモリアルファイル

待ちに待っていた『センチ〜』の発売日がついに決定した! それを記念して、この話題炸裂の人気作品を付録で紹介! キミのもとに、12人の女の子たちが、一足早く訪れる。

電撃SEGA SATURN

セガサターン

VOL.10 定価550円(税込)

絶賛発売中

© 1997 Starlight Marry/Media Works Inc. © GAME ARTS/ESP キャラクターデザイン/草彅琢仁 世界設定デザイン/小林治 CG/株式会社リンクス © NEC インターチャネル/マーカス/サイベル/コミックス イラスト・甲斐智久

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

お問い合せ▶03-5280-7550(主婦の友社営業部)

▶http://www.mediaworks.co.jp/

～成長を続ける影に潜む、ゲームマーケットの歪みに迫る～

ゲーム雑誌は電撃

いま、ゲーム業界が危ない

◆データが裏付けるゲーム業界崩壊への啓示。その真相は?
◆業界沸騰! の著作権問題。セガ3D・CG特許取得が与える波紋
◆仮想体験。成功? 失敗? ソフトメーカー経営シミュレーション
◆情報競争の背後に隠されたゲームマスコミが抱える問題点とは

Hなサンタがやってくる!
美少女グッズ100名プレゼント!

セガサターン後継機続報! オールラウンド・ゲーム・データマガジン
電撃王
12月号 好評発売中! 定価590円(税込)

表紙は池脇千鶴ちゃんだ!

戦女神たちの饗宴を完全フューチャー!!

POWER DoLLS 2
Detachment of Limited Line Service
公式攻略ガイド
電撃PlayStation特別編集 定価:本体950円+税

電撃が独占攻略!
パソコンで人気の戦略シミュレーションゲーム、
パワードール2のPS版を完全攻略。
各ミッションに適した部隊編成や武器装備、
パイロット&機体のデータ、そして、
ミッションクリアのための
戦略方法を詳細に解説。
シミュレーションゲームの
初心者からマニアまで対応した、
パワードール2のすべてがわかる
アスキー公式の攻略ガイド。

11月20日発売予定

©1997 ASCII Corp. ©1994,1997 KOGADO STUDIO

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ → http://www.mediaworks.co.jp/

すべての発売タイトルを網羅する最強のゲーム評価記事

電撃PS ソフトレビュー The DEEPER ザ・ディーパー

第1部 PART 1

ブラッディロア

■ハドソン■対戦ACT
■11月6日■¥5,800

ボタン1つで獣人に変身できる異色の対戦格闘ゲーム。アーケード版にはなかった新モードも搭載。

レビュアー紹介

岩崎啓真
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
RCGやフライトシミュレータが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

がんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

よし坊
コナミSTGの歴史を見守ってきたベテランゲーマー。本誌ではレトロゲームを主に担当。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

ドワーフ西谷
パソゲーから難解なSLGまで精通している超ベテランライター。ジャンルはオールマイティーにこなす。

PON
「Nonstop！ときめき」などのページを担当。RPGや育成SLGならおまかせの女性ライター。

ミミっちい
自他ともに認める獣耳マニア。本誌では「パワードール2」などを担当。「ですぅ～」が口ぐせ。

城イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

ゆかマン
アニメや声優系ならおまかせの元祖床寝男。その手のゲームを始めると、床からつっこみを入れるヘンな人。

乙佐藤
ACTからギャルゲーまで幅広いジャンルをこなすライター。『ロックマン』シリーズをこよなく愛する。

ウキキ松崎
電撃G'Sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

袋こ～じ
ギャルゲー&対戦ACT好きなライター。現在はネオジオの『KOF'97』に熱く燃えている。

小池
最近ハタチになってリミッターが解除され、ニコチンを吸収しまくる若手ライター。格闘ACTなどが得意。

岩崎啓真

ゲームを愛するクリエイター

宣伝になっちゃうんですが、12月13日発売の増刊号「D5」に入るスペシャルデータを使って『アインハンダー』をプレイすると、ゲームバランスがメチャクチャになって楽しい。とにかく途方もなく強い武器を持っている機体とバカげて弱い機体の2種類が使えて面白さ倍増です。ぜひ遊んでみてね。

きっちりと仕上げてあり完成度は高いのだが、PS最激戦区の1つである格闘というジャンルでは突出した存在とは言えない。ウリのはずの「獣化」も、個人的な意見として言わせてもらえば、いわゆる「超技」との違いがはっきりしないし、獣化したキャラの個性が際だっているわけでもない。その意味で爽快感が不足しており、獣になる必然性も感じられなかった。獣化のアイデアをもっと練り込んでほしかったと思う。

70

ウォルフ中村

格闘・SPGの好きなベテラン

天王星に新衛星が見つかったり、ネアンデルタール人が人類の祖先でないことが判明したりと、毎日のように"新発見"がある。最近、一番驚いたのは「血液型がBとOの両親からAの子供が生まれることがある」という事実。100人に1人という高確率で起こる(条件がそろえば)と聞き、再びビックリ。

獣化や受け身といったシステムがうまく組み込まれている。キャラ間のバランスに疑問を感じないこともないが、これだけのオリジナリティを持ちながら格闘ゲームとしてキチンとまとまっている点は評価に値する。ただ、見た目が地味(それでいて背景はうざったい)、魅力的なキャラがいない、といった外見的なハンデは大きい。PSオリジナルのムービーも、キャラの造形があまりにも悪くて…。オマケ要素の充実ぶりは□。

90

なんでもゆうこ

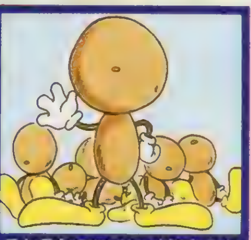
心を持たないおしゃべりムスメ

一部で盛り上がっている『ウルティマオンライン』。このパソゲーソフトは出荷数が少ないので、なんとか手に入れようと行列を体験しました。前後に並んでいるゲーム関係者の人とも知り合いになって、業界情報などを聞きつつ、待つこと5時間。やっと入手できたけど、さすがに疲れたよ～。

獣化するっていうシステムが、かなりおもしろい。ビースト時には通常よりも技が増えて、しかもビーストレイブすると、スピードもアップするから、文字通りに荒れ狂いまくれます(笑)。ただ技数が多いので、うまく使いこなせるまでには時間がかかるかもね。オマケモードが充実していてイラストやアニメが見られたり、カワイイ獣人キャラがいたりと、マニアック路線全開。プレイする人を選ぶゲームのような気も……。

75

Part2代表 がんの字


それぞれのスペシャリストたち

自転車がほしいです。もう最近じゃあまり見られなくなった、ギア式のスピード切り替えがついたやつ。今でも自転車屋に行けば買えるんでしょうか。弟（小岩くんです）さま、兄の誕生日に買っておくれでないかい？　え、ダメっすか。しかたない、自分へのご褒美ってことで自費で購入しますか。

〈レビュアー　袋こ～じ〉
移植度は完璧、アーケードでハマった人にはオススメできます。しっかり3Dしているのに、レバー後ろでガード、キャンセル必殺技、コマンド入力の甘さ……といった2D畑のプレイヤーが遊びやすいシステムもうれしい限り。1部の技の強さが目立ったりもしましたが、それなりに対戦バランスもとれてるようですし……。ただ、個人的にはキャラのカッコ悪さが残念。

75

アザーライフ アザードリームス

■コナミ■RPG
■11月13日■¥5,800

入るたびに構造が変化する「魔物の塔」が舞台のダンジョンRPG。魔物を仲間にして最上階を目指す。

「ローグ」系、一般的な言い方をするなら「シレン」型のゲーム。「仲間」の要素がやや新しい。操作系はそれほど煩雑ではないのだが、ともかくダンジョンの高低差と敵の位置関係が把握しづらく、こちらの攻撃がしばしば空振りさせられるのにはイライラした。また、マップ全体がどうも見づらく、画面を見やすくするためにクルクル回さなければならないのも問題。楽しめる要素が多いだけに、細かい部分が惜しい。

65

最初のうちは敵との位置関係で戸惑うが、慣れればマップを見ることで視点を変えなくてもプレイできるようになる。ただ、ひとたび塔に入ると数時間はこもることになる(＝集中力が必要になる)ため、気楽にプレイできるとは言いがたいので注意(中断セーブも可能だが)。自宅でのアイテム受け渡し時に詳細なデータが表示されない、コマンドのキャンセル操作が統一されていない等も残念。物語性(建築や恋愛等)の強さは○。

75

使い魔システムが楽しいっすぅ。ダンジョンでタマゴを発見したときなんか、もうワクワクしまくりです。強い武器や盾でもウレシイけどね。街では自分の家を改築したり家具を買ったりと、貯めたお金をいろんなことに使えるから、冒険にも精が出ます。ただ、ダンジョンが立体的なため、一目見ただけじゃ敵との位置関係を把握しづらくて困った…。それと、部屋と通路のつながりがマップを見てもわかりにくい点がマイナスかな。

80

〈レビュアー　小岩〉
システム面での細かい配慮が行き届いていて、とても快適にプレイできた。戦闘以外にも建物を建築できたり、女の子と仲良くなれるなどの楽しい要素が盛り込まれているしね。ただ、バランスが多少キツめなので、このタイプのRPGに慣れていない人は戸惑ってしまうかも。ほかにも街のマップがわかりにくいなどの細かい問題はあるものの、全体的にはかなり楽しめるデキです。

85

アインハンダー

■スクウェア■STG
■11月20日■¥5,800

ポリゴンを使った3次元的な演出が魅力の横スクロールSTG。敵の武器を奪って攻撃できる。

操作性良好。音楽・グラフィックも抜群。演出も文句なし。STG本来の面白さが味わえる。弾が見づらいことがあるのと、3Dの宿命とはいえ、当たり判定にわかりにくい点があるのは問題。ただ、後半の難易度はかなり高いので「FF」のスクウェア」のイメージで、誰でもできるつもりで買うと痛い目に遭うだろう。隠し要素も多く、点数稼ぎも熱いので長く楽しめる。今回のオススメ。ところでボスは堅すぎない？

85

「武器を敵から奪う」というアイデアが、ゲーム全編を通して生かされているところがすばらしい。フリーコンティニューモードがあるのも、STGがヘタな私にはありがたかった(これがなかったらクリアできなかっただろう)。ナナメ視点に切り替わったときの違和感、倒したかどうかがわかりにくいボス(の演出)、といった部分は引っかかったが、スコアアタック等、熱くなれる要素が用意されており上級者でも楽しめる。

80

スピード感があるスリリングな演出が気に入りました。敵が少しずつバラバラになって壊れていくのも、すごくハデでカッコイイ。ボスなんかは、何度も形態が変化するので、思わず見とれそうになっちゃうし。敵の弾数が少ないゲーム中盤くらいまでなら、シューティングが得意じゃない人でも楽勝のはず。ただし、後半には怒涛のボス連戦が待っているので手こずります。自機が大きいのも、難易度を上げてる原因かな？

80

〈レビュアー　がんの字〉
ゲーム性、システム、演出のどれをとっても秀逸のデキ。特にプレイ中にリアルタイムに挿入される数々の演出は、ゲームを盛り上げる演出としてのすばらしさもそうだけど、入るタイミングが絶妙で、そのたびに何度も息を飲まされた。「プレイ評価システム」など、何回でもチャレンジしたくなる要素が満載の「ファイルシステム」もいい感じ。STG好きなら絶対買いだ。

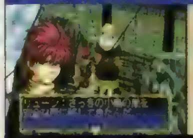
90

第2部 PART 2

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

第2部では電撃ライター陣が、それぞれの得意分野を生かしてレビューを行っています。基本的には、電撃本誌において、記事を担当している人間もしくは、そのジャンルに一番精通している人間がレビューを書いています。多岐に及ぶPSのジャンルの広がり、対象層なども考慮して、幅広く対応できるよう十数人の中から割り振られています。

グランストリーム伝紀



■SCEI
■A・RPG
■11月6日
■¥5,800

必殺技や連続攻撃の要素を盛り込んだA・RPG。ファンタジー色の強い世界観も魅力。

がんの字

作品のウリである、アクション性を重視した戦闘システムの完成度は掛け値なしに高い。豊富なアクションや魔法、さらにコマンド入力式の必殺技までも駆使して戦う戦闘は臨場感抜群なのだ。セプターという小道具を便利に使いすぎて、展開が少しおざなりなのが気になったが、起伏に富んだストーリーも悪くないと思う。このところ楽しいアクションRPGにお目にかかってないという人に、ぜひオススメしたい1本だ

85

婆こーじ

ヘタなACTより燃える、剣と盾を使っての1対1のバトル。「戦闘が面白い」と感じたRPGは実に久しぶり。往年の名作『イース』を彷彿とさせる世界観とストーリー展開で、懐かしい気分にひたっちゃいました。ただシステム的に粗削りな面も見られ、戦闘から逃げられないとか、移動画面での視点の位置が低くて全体図が把握しにくいなどの欠点もあります。でもプレイしててワクワクするのは良いゲームの証拠ですよね。

75

i miss you.〈Disc Station別冊〉

■コンパイル
■ETC
■11月7日
■¥1,980

CD－ROMと雑誌がセットになったニューメディアソフト。ビデオクリップなどを収録。

TAC★

コンパイルのCD-ROMつきムックってことで、ディスクステーションみたいなのかと思ってたら、ぜんぜん違う完全な音楽雑誌でした。普段、音楽雑誌は読まないんで、なんとも言い難いんだけど「なんでこうなるの？」っていう感じはぬぐえない。ディスクに入ってるミニゲームは、かなりオマケっぽい感じのシロモノなんで、あとは雑誌やディスクに収録されてるアーティストに興味のある人は見てくださいといったところ。

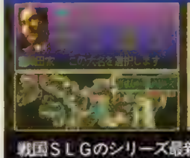
？

PON

これはCD－ROMつきの音楽誌なのでゲームとしての評価の対象にはならないですね。確かにミニゲームが2つ入っているけど、あくまでオマケ程度。有名アーティストのインタビューや音楽情報が載っている本の方が比重が大きい感じ。肝心のCD-ROMの内容は、「ぷよぷよ」のCMでおなじみとなった田中勝己の新曲「i miss you.」のプロモーションムービーがメイン。田中勝己＆コンパイルのファンなら買いってとこかな。

？

信長の野望 将星録



■光栄
■SLG
■11月27日
■¥9,800

戦国SLGのシリーズ最新作。さまざまな行動を同一のマップ上で行う新システムを採用。

がんの字

内政、戦略を中心とした国盗りの手順をマップ上で直接行うシステムが採用され、ゲームの進行には前作よりも複雑な操作手順を踏まされる。しかしそのぶん、プレイヤーごとのスタイルや全国を統一するまでのプランを、より深くゲームに反映させられるようになった。画面からはとっつきやすくなった印象を受けるが、実際にはより玄人向けの戦略SLGになったかも。シリーズのファンの人は買っても損はしないかな。

70

ドワーフ西谷

とにかく息の長いシリーズではあるが、すっかり一見さんお断りというイメージができあがっちゃってる「信長」。しかし、本作はこれまでになくフレンドリーな作りである。領地の発展や合戦の展開などが一目でわかるようになっている点もうれしいし、チュートリアルモードがついたことで、間口もずいぶん広がったといえるだろう。ただし、プレイ中のヘルプ機能がない点など、まだ初心者にはキツイ面があるのも事実。

65

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

子育てクイズ マイエンジェル

■ナムコ
■ＥＴＣ
■11月13日
■¥5,800

親になったプレイヤーがクイズに答えて養育費を稼ぎ、娘を育てていくクイズゲーム。

PON

アーケード版と比べて問題数が倍以上になってるので移植度は100％以上。コインを気にせずプレイできるのはやはりうれしい。ただオリジナル要素に期待しすぎていたせいもあるけど、アットホームモードがアーケード版と大差ないのが残念。システム的には完成度が高いけど、全体的に地味でどこか物足りなさを感じてしまう。でも、ボリュームはあるしイベントは多いし、けっこう遊びごたえはあるんじゃないかな。

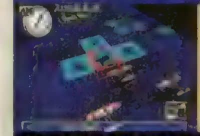
70

ウキキ松崎

問題に答えることにより、娘の性格が変わる、なかなか凝ったクイズゲーム。ただ「この問題に答えると、どのパラメータが上がるのか？」がわかりにくいのが残念。まあ忠実な移植（アーケード版はそれほどプレイしてないので、詳しくはわからないけど）に加えオリジナルモードもついていて、なかなかボリュームはある。グラフィックには好き嫌いがあるので、あまり触れないでおくが個人的にはお気に入りの１本。

85

トラ！ トラ！ トラ！



■ネクサスインターラクト
■ＳＬＧ
■11月13日
■¥6,800

第２次世界大戦を舞台にした戦略ＳＬＧ。オートシステム搭載で初心者にも楽しめる。

ドワーフ西谷

艦隊移動や偵察はリアルタイム、戦闘はターン制という海戦ＳＬＧ。システム自体はけっこう複雑だが、細かいアテンションメッセージと、なかなか賢いオートシステムのおかげでプレイ感覚は良好である。しかし、海戦モノの例に漏れず、画面がとことん地味。見せ場である戦闘シーンも決してレベルが高いとはいえないのがツライ。演出不足のためか、クリア時の達成感もイマイチ。もうちょっとケレン味がほしかった。

60

小暮

最初に始めたときは、システムなどを把握するのが面倒かな？ と思ったけどオートやヘルプ機能（いつでもボタン１つで呼び出すことが可能）など親切なシステムが充実しているおかげでかなり快適にプレイできた。トレーニングモードなど、初心者への配慮もうれしいところ。ただ、戦闘シーンの迫力はイマイチだしゲーム自体は淡々と進むので盛り上がりに欠ける部分も。システム面のデキが良かっただけに残念。

75

アイルトン・セナ カート・デュエル２

■ギャップス
■ＲＣＧ
■11月20日
■¥5,800

人気のカートＲＣＧの続編。上下分割画面の「ＶＳバトルモード」が追加されている。

なんでもゆうこ

カートは軽量だから、ブレーキがききやすくて走りやすい。だけど軽いゆえに、敵車にぶつかったり、ちょっとコースアウトしたりすると、バウンドして減速しちゃう。スピンしたら立て直しにくいし。普通のレースゲームとはちょっと違う感覚のプレイに慣れる必要があります。難易度も高くて、ある程度のテクニックがないと苦労するでしょう。セナのムービーや写真が入っているから、それ目当てに買うのは良いかも。

60

城イトム

スピード感、ボリューム、アクセスの速さなどは合格ラインだと思うが、ネジコン対応がなくなった、音楽がお粗末、車の動きにＲＣＧ特有の（慣性の法則っぽい）操作感が感じられないなど、前作よりもパワーダウンしている印象。タイムオーバーになりにくいのはいいが、敵車のスピードはちょっと速すぎるのでは？ カートに関する問題集やセナの写真集など、オマケ部分には力が入っているだけに余計残念に思えた。

45

ソウルマスター

■光栄
■ＴＢＬ
■11月20日
■¥5,800

カード集めによる駆け引きと、モンスターの育成が楽しめる新感覚のボードゲーム。

PON

基本はボード＆カードゲームだけど、Ｓ・ＲＰＧの要素があるし世界観がファンタジーだからゲームにとけ込みやすい。モードが豊富でいろんな遊び方ができるから、１人でも多人数でもＯＫ。どこでもセーブ＆ロードができるのも◎。ほかのキャラとの駆け引きや、モンスターの入手＆成長がとにかく楽しいです。システムが複雑でわかりづらいけどハマリ度は高いでしょう。「モノポリー」が好きな人には迷わずオススメ。

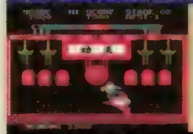
80

ゆかマン

「モノポリー」に「桃鉄」などの要素を加えてマイルドにした、って感じですかね。誰がどのマスを支配しているのかわからないのを始めとした表示関連の不備と、なんかスピードが遅いのが気になりましたが、おおむね楽しく遊べました。ただ…なんでこうなんでもかんでもポリゴンにしてしまうんでしょうかねぇ。２Ｄのグラフィックもけっこう味があってかわいいのにもったいないと思いません？ そこがちと残念でした。

65

コナミアンティークス ～MSXコレクションVol.1～



■コナミ
■ＥＴＣ
■11月20日
■¥4,800

「ロードファイター」、「コナミのピンポン」など全10作品を収録。

ジュピター藤平

現役でＭＳＸをプレイしていた人にとっては、懐古的な部分も多分に含みはするものの、この企画は楽しめるものといえるだろう。当時のＭＳＸをリードしていたゲームを、この価格で10種類も楽しめるわけだから。ただし、内容は完全に当時のゲームのベタ移植なので、スクロールのガタガタ感など、今ではゲーム性うんぬん以前の部分で引っかかるところも多い。でも個人的には大好き。Vol.２以降にも期待してます。

60

よし坊

「ナムコミュージアム」のような資料やオマケの要素がなく、安易に10タイトルを集めただけ、という感じ。「懐かしさを買う」という意味ではちと高いのでは？ なにしろあのガタガタしたスクロールで「グラディウス」をプレイするのは、当時だからこそできたわけで、なめらかにスクロールするバージョンもつけてほしかった。個人的に「グラ」シリーズ最高傑作と思う「グラ２」を収録するときは考えてほしいものです。

50

リーサルエンフォーサーズ DELUXE PACK

■コナミ
■ＳＴＧ
■11月20日
■¥5,800

アーケードでヒットしたガンＳＴＧ。「Ｉ」と「II」が１枚のＣＤに入ったお得版。

ミミっちい

なぜに今さら？ っていうのが第一印象。久しぶりにプレイしてみると、懐かしさよりも不条理さが目立って楽しめなかったです。ガンＳＴＧは「バーチャコップ」の登場以降、よほどストーリー＆キャラクター性が濃いか、システムが目新しいものでないとインカム（売り上げ）が上がらなかったと聞きます。この作品はそれ以前のモノなので単純比較はしませんが、今のＰＳユーザーが手放しに楽しめるとは思えないですぅ。

55

城イトム

非常にシンプルなシステムのガンＳＴＧなので、今風の作品と比べると内容が単調すぎる印象は拭えない。敵の攻撃はかなり厳しく、ダメージ必至の展開になりがちなのも気になる（コンティニュー数は多めなので、クリアはなんとかできるけれど）。そんなわけで、このタイトルに思い入れがある人にはオススメだが…。ガンコンで操作したくても、コナミ社製のものにしか対応していない点も（しょうがないけれど）残念。

55

ミニ４駆 爆走兄弟レッツ＆ゴー!! WPG ハイパーヒート

■ジャレコ
■ＳＬＧ
■11月20日
■¥5,800

人気マンガのノリを再現したＳＬＧ。自分の車のデータを持ち寄って４人対戦もできる。

ゆかマン

このゲームは、厳密には"ミニ四駆"ではなく「爆走兄弟レッツ＆ゴー」のゲームです。だから、複数のパーツから最適の組み合わせを見つけてレースに挑むといった、いわゆるミニ四駆的な要素は最低限しかありません。その代わり、烈くんや豪くんを始めとする「レッツ＆ゴー」のキャラが繰り広げる物語は非常に楽しめました。システムにイマイチな部分もありますが、原作のファンなら文句なく楽しめるでしょう。

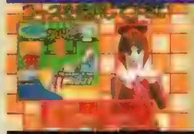
70

袋こーじ

過去に発売されている、ほかの「ミニ四駆」モノとは一線を画しています。ＴＶアニメ「レッツ＆ゴー」の世界を忠実に再現、という意味では非常によくできています。おなじみのメンバーが総登場、しかも「ビクトリーズ（アニメの主人公・烈たちが所属するミニ四駆チーム）」に所属できる、というだけで原作ファンは大満足でしょうね。逆に「俺はリアルなミニ四駆のゲーム」がやりたいんだって人にはオススメしないです。

70

まじかるでーと ドキドキ告白大作戦



■タイトー
■ＴＢＬ
■11月20日
■¥5,800

美少女キャラといっしょに、さまざまなミニゲームを楽しむ。アーケードからの移植作。

ジュピター藤平

ミニゲームの種類によっては、純正コントローラでの操作が厳しい部分もあるが、まぁそれは些細なことといえる。おまけのダンスモードもいい味出してて楽しいし、「電車でＧＯ！」の体験版も、ファンならうれしいだろう。残る問題はポリゴンの女の子をカワイイと思えるかどうか。これで評価が割れるかな。あと、わがままを承知でいうなら、ミニゲームの種類をちょっとでもいいから増やしてもらいたかったなぁ……。

90

袋こーじ

ポリゴンで描かれた女の子たちがカワイイかどうかはともかく（笑）、用意されている各ミニゲームは単純ながら、非常にハマれる内容ばかり。アーケード版に忠実なだけでなく、おまけモードを充実させるなどのファンサービスも行き届いていて◎。まさに「まじかるでーと」の完全版といってもいいデキです。ただ、読み込み時間が比較的長い（あれだけのポリゴンを読み込むのだから当たり前かな）のが意外に気になる点かも。

70

セロファーンズ

■ナインライブス
■ETC
■11月20日
■¥4,200

70年代の雰囲気を再現した新作ゲームを12本収録。さまざまなタイプのゲームが楽しめる。

ドワーフ西谷

……。確かに、プリミティブな魅力というものは存在する。このソフトも、まぁおそらくはそのあたりを狙ったのだと思うし、その冒険心も評価はしたい。がしかし、見た目が単純であるほど、システムやインタフェース面の善し悪しは、ムキ出しにされてしまうものだ。ここに収められた12本のプログラムには、何度も遊ぼうと思わせるモノがない。一見したときに「なんじゃこりゃ！」という笑いは取れるかもしれんけどね。

35

Z佐藤

モノクロ画面に赤や黄色のセロファンを張って色づけしていた、昔風のゲームがたくさん盛り込まれていて懐かしかった。ただゲーム数は多いものの、大きく分けるとブロック崩し、光線銃、アクションの3タイプしかないのが残念。それに昔風を狙ったとはいえ、演出面が悲しすぎる。往年のゲームファンをターゲットにしているのかもしれないが、もう少し練り込んでほしかったな。この手の企画物はライバルが多いことだし。

40

マッドパニックコースター

■博報堂
■ACT
■11月20日
■¥4,800

疾走するジェットコースターを操るシューティングACT。独特のマッドな雰囲気が魅力。

PON

止まらないジェットコースターを操作しながら、敵やトラップを切り抜けるんだけど、これがけっこう難しい。無限コンティニューなので、コースを覚えて攻略するタイプ。それにしては、コース最初のコースター上昇シーンをスキップできないのはツライところ。でも、なぜか何度も挑戦しちゃう不思議な魅力があります（笑）。かなりスピード感はあるし、BGMがパンクでノリも良いので、興味がある人はどうぞ。

65

Z佐藤

ジェットコースターに乗って敵を倒していく単純なゲームなんだけど、このスピード感はかなりのもの！　速すぎて落とし穴がわかりにくい（せめて“！”の警告くらい出してほしかった）のが気になったが、ゴ〜ッと落ちるときは思わず叫びそうになるほどだった。ハードロック調のBGMもピッタリって感じで気に入った。ただ攻撃方法が1つだけなのは寂しい。アイテムで変更できたりとか、もうひと工夫ほしかった気が……。

60

ザ・心理ゲーム3

■ヴィジット
■ETC
■11月20日
■¥5,800

心理分析や相性診断、タロット占いが楽しめる人気作の第3弾。対戦型ミニゲームも収録。

ジュピター藤平

プレイモードが実に多彩。しかもタロットや母音による姓名判断なんかも入っていて、多人数でワイワイ楽しむパーティグッズとしての要素が強くなったといえる。肝心の心理ゲーム部分も非常にボリュームがあり、長く楽しめる。ただ、診断結果があまりにもあっさりしすぎ。タイトルが「心理ゲーム」なんだから、プレイ途中の部分よりも、むしろ最後の診断結果の部分こそボリュームを増やすのが筋なのではなかろうか？

60

TAC★

「それはどんな家ですか？」式の簡単な質問でいろいろ分析してしまう、この手の心理ゲームって、個人的には納得がいかない。しかも、このソフトでは、それが3択程度の選択で“分析”されてしまうのだからなおさら。ミニゲームは、それなりに丁寧なデキだけど、接客用にはちと退屈だし、同時プレイが2Pまでなのも寂しい。心理ゲーム好きな友だちが集められる人なら可か？

55

アサンシア〜魔杖の呪縛〜

■エクシングエンタテイメント
■S・RPG
■11月27日
■¥5,800

幻想的な雰囲気のRPG。戦闘で得られるスコアを競って楽しむことができる。

がんの字

テーブルトークRPGを思わせる世界観と、それにこの上なくマッチしたキャラデザは、この手の雰囲気が好きな人にはたまらないところ。洗練されたゲームシステムを含めて、僕もこの作品はとても気に入りました。でもね、都市などの拠点を守りながら、マップに出現するモンスターをひたすら倒すという変化の少ない展開には問題あり。なまじ戦闘のテンポが良いだけに、その単調さが悪い意味で際立ってしまうのだ。

65

ミミっちい

RPGとボードゲームを足して2で割ったような作品。村や町を守りながら戦い続けるというシステムはシンプルですが、戦闘では、敵を倒す順番によってボーナスが入ったり、マップの仕掛けが凝っていたりと、細かな部分の丁寧さに好感が持てたです。また、何といっても末弥氏の超美麗なグラフィックがゲームの雰囲気にマッチしていてイイ感じ。もっとストーリー性が強くて目的が豊富だったら言うことないんですけど。

70

今回の総評&次回予告

アナタの家には、ずいぶん前に買ったのにまだクリアしてない……ってソフトはないですか？　今年のソフトは今年のうちに。年末年始の大作ラッシュが来る前に遊びつくしておいたほうがいいかも。

今回のPart1は、定番の人気ジャンルから3タイトルが揃いました。ジャンル内での位置づけも考えながら、順に見ていきましょう。まずは『ブラッディロア』。レビュー中にもありますが、格闘ACTは現在のゲーム界における激戦区中の激戦区。そんな状況の中で『ブラッディロア』は「獣化」でパワーアップするというシステムを取り入れました。これを魅力ある新機軸と捉えるか、平凡なパワーアップシステムと捉えるかで、このソフトに対する評価も割れてしまったようです。もっとも完成度はかなり高いようなので、格闘ファンなら十分楽しめるはず。『アザアザ』は、実は『トルネコ』や『シレン』と同じタイプの、ターン制のダンジョンRPGです。今回のレビューでは、戦闘以外の要素が充実しているのが楽しいという意見が多く、ストイックなダンジョンマニア以外にもオススメ。『アインハンダー』はPSではわりと珍しい横スクロールSTGです。最近はSTGというジャンル自体、少し地味な印象が強いですが、ド派手な演出のこのソフトが救世主になるのでしょうか？

次回は、おなじみの『ぷよぷよSUN決定盤』などを予定しています。お楽しみに。

岩崎啓眞

『アインハンダー』が絶対のオススメ。演出も新鮮で、『レイフォース』以来の2次元＝3次元ゲームとして大成功している。次が評点とは逆になってしまうのだが『アザアザ』。攻撃が空振りしやすい、金が貯まりすぎる（使い方にもよるが）、どうもアイテムに納得がいかないなどの問題はあるが、慣れれば遊べるソフトであるのも確か。『ブラッディロア』はソツなくまとまっているが、特に推せるところがないので『アザアザ』の次といったところ。

なんでもゆうこ

今回のレビューは平均点がわりと高めです。『アザアザ』はアイテムをコレクションできたり、イベントもけっこう多かったりして、飽きずに遊べました。自由度も高いしね。ただ、見下ろし型の立体ダンジョンだから、遠近感がわかりづらくて、敵を目の前にして攻撃を空振りしちゃうことがしばしば。マップや視点変更で確認できるけど、混乱しやすいかも。オススメをつけた『アインハンダー』は、演出がお見事。ボスが超カッコイイ〜です。

ウォルフ中村

『ブラッディロア』はアーケード版からプレイしているが、改めて格闘ゲームとしての完成度の高さを実感した。読み込み時間の短さも感動的。ただ、キャンセル可能（獣化していると、前に出したコンボの戻りをキャンセルすることができる）な技が限られている点は残念。バランス的な理由からだろうが、システムとしての統一性が失われることになり、戸惑うハメになって…。バランスをさらに調整し、キャラも入れ替えた続編を作ってくれないかなぁ（笑）。

Part2代表 がんの字

僕が担当したゲームの中では、文句なく『アインハンダー』がイチオシ。凝ったエフェクトがかえって演出過多と取られそうなところと、キツめのゲームバランスを考慮してオススメはつけなかったけど、STGのタイトルが少ないPSの現状を嘆いていた人は絶対買いです。アクションRPGの秀作『グランストリーム伝紀』も、秋の夜長（もう冬ですか？）を遊び通すにはピッタリの1本ですね。キャラデザと世界観が好きなら『アサンシア』も◎。

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

電撃PS コロシアム

［今回のテーマは ルールの秘密］

DPS BATTLE COLOSSEUM

ゲームが好きな人なら、誰でも一度は「一生懸命プレイした成果をほかの人に見せたい！」と思った経験があるはず。この「DPSコロシアム」は、そんな願いを叶えるために誕生したコーナーだ。PSのゲームで何かを達成したら気軽にハガキを出してみよう。記録のレベルの高さに関係なく、どんな記録でも大歓迎しちゃうので、よろしくね。

ゲームの腕比べをするときの"条件"と"理想"を大研究

「ゲームの記録を競い、誰が日本一かを決める」というのも、このコーナーの大切なテーマの1つだ。そして、そんな〝腕比べ〟をするときには〝ルール〟というものが不可欠。そこで今回は「ルールがどんな条件を満たしていなければならないのか」、また「より理想的なルールとはどんなものなのか」という2つのポイントについて、いっしょに見ていくことにしよう。これを読めば、このコーナーで正式募集している種目のルールがどうやって決められているのかがバッチリわかるはずだぞ。

ポイント1 競技として成立するかどうか？

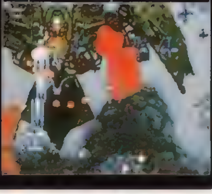
キャラの自慢や、運100%の記録は、披露するための種目であって、競い合う種目にはふさわしくない。競技として成り立つためには、その腕前が記録に表れやすく、記録がハッキリと数字で残ることが絶対条件なのだ。また、具体的なタイムやスコアが表示される場合でも、ある程度プレイするとすぐに限界に達して優勝者が多数出てしまうとか、永久パターンが存在して延々と点数稼ぎができてしまうなどの場合には、事実上腕を競いあうことができなくなってしまうので、ルールとしては失格なのだ。

ここがミソ

◀たいていのRCGは、上記のような「競技に向くポイント」が押さえられている。このジャンルがDPSコロシアムの定番になっている理由もそこにある。

コロシアムこぼれ話 1

ストライカーズ1945 発表 Vol.31 スコアアタック



このSTGでは、コンティニューしてもスコアが継続してカウントされるというシステムだった（なぜそうなっていたのかは、今もって謎だが）。ところが正式募集ルールで「コンティニューOK」としてしまったため、後になって競技にならないことが判明。担当者の見落としでした（トホホ）。

ポイント2 記録確認は可能かな？

入賞者の記録は、後日メモリーカードを送ってもらい、確認させてもらっている。たいていのタイムやスコアはメモリーカードに残せるけれど、使用キャラや選択した難易度など、記録を出したときの状況まではセーブできないゲームも多い。ゲームによっては、使用キャラなどを正式募集ルールで指定した方がいい場合もあるんだけれど、セーブデータで確認できない場合には基本的に「自由」とせざるを得ないのだ。ちなみに、より確実な記録確認方法としてビデオテープがあるが、参加者の煩わしさを増してしまうため、DPSコロシアムの正式募集ルールでは、原則的に使わないことになっている。

潜水艦基地突入

ここがミソ

◀「エースコンバット2」（Vol.56で発表）のベスト記録には、使用機種までは表示されない。機体別の記録を参考程度の発表にとどめたのは、そのためだ。

コロシアムこぼれ話 2

ガンバレット 発表 Vol.61 7つの面のスコアアタック

このゲームの各面のハイスコアは、電源を切らない限り残っているけれど、メモリーカードに残すことはできない。そこで、やむを得ずこの種目では「記録確認はビデオテープで」ということにさせてもらった。がんばったのに、申請の機会を逃してしまった皆さん、本当にごめんなさい。

ポイント3 競いやすさは問題なし？

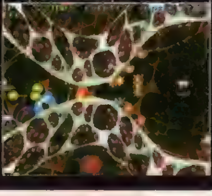
競いやすいかどうかという点も、記録誕生に燃えたり、気軽に参加しやすくするための重要ポイントだ。そのためにも、競技はできる限り楽しんでプレイできるルールであることが望ましい（邪道っぽい機械的なプレイになってしまうものは、可能な限り避けたい）。また、できれば1回の挑戦にかかる時間が短めで、やり直したいときに、すぐ再挑戦できる方が記録も極めやすくなる。ちなみに「時間をストップウォッチで計り、それが記録になる」といった、手間のかかるルールの競技は、あまりウケない場合が多かった。こういったちょっとしたことも、参加したくなるかどうかを大きく左右するのだ。

ここがミソ

◀たくさんの参加者を集めた「FFⅦ」のスノーボードゲーム（Vol.46で発表）。完成度の高さはもちろん、競いやすさという点で優れていたことも見逃せない。

コロシアムこぼれ話 3

グラディウス外伝 発表 Vol.63 スコアアタック



このゲームの場合は正式募集をかけるときに、いいルールを思いつくことができず、上位者に長時間のプレイを強要する結果になってしまった。ルール発表後、持久戦にならないルールを思いついたんだけれど後の祭。ちなみに記録募集は改めて行うので、興味ある人は右下の欄外を見てね。

そんなワケでルール設定ってけっこう大変なんです

このコーナーを担当して以来、いつもルール設定には頭を悩ませている。今回は過去の反省もこめて、ルール作りの鉄則を紹介してみたんだけど、どうだったかな。自分でオリジナルのルールを作るときや、正式募集ルールをより正確に読みとるときの助けになれば幸いです。読者のみんなにとってベストなルールとは何か？　これからも、このテーマについて一層の研究を続けていくので、応援よろしくね（担当：城イドム）。

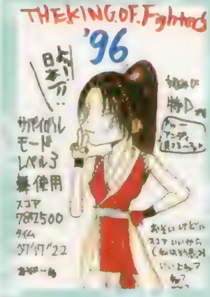
●強者への褒美●参加者が600人以上の種目なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、199～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ（参加者19人以下の場合は賞金なし）。

特別発表 楽しい記録、素晴らしい記録が続々と到着中!

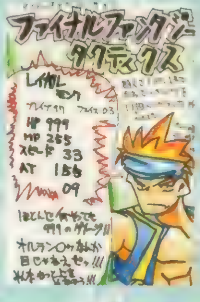
■『ファイナルファンタジーVII』特集
◇マテリアを50個獲得し、セーブしたタイムを競う/32時間17分/T磯部（神奈川県）
◇スピードスクウェアのシューティングコースターのスコアを競う/42,294点/平出武志（長野県）
◇究極リミット技を覚え、セーブしたタイムを競う/6時間38分/一ノ瀬博（大阪府）
【日本一の小学生を目指せプロジェクト】
参加者を小学生(特A、特C)に限定し、スノーボードゲームの初級と中級でタイムを特別募集中！日本一の小学生を目指して、ぜひ参加してみよう。
初級/52"878・特C/森田裕貴（愛媛県）
中級/1'05"240・特C/佐藤一樹（茨城県）

■『実況パワプロ'97開幕版』"最低速ピッチャー"ランキング/MAXが103km/h/佛川直也（岩手県）
☆コメント：最低を狙うというアイデアがグー！
■『FFT』ラムザをLv.99にするまでのタイムを競う/14時間38分20秒/柴田大（兵庫県）
■『モンスターファーム』すべてのパラメータを999にする時間（モンスターの年齢）を競う（タパウリン、ラロックスは使用不可）/4歳8カ月(『KOF'96』で呼び出したプラント系のモノクロッカスで達成)/大植康宏魔（東京都）
■『悪魔城ドラキュラX』リヒターを使い、最終セーブポイント到達時のタイムを競う/6分52秒（達成率19.9%）/団上一幸（愛媛県）

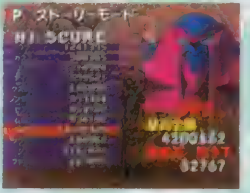
■『ナムコミュージアムVOL.5』"ワルキューレ"のクリアタイムを競う/13'19"/脇田守（大阪府）
■『ナムコミュージアムVOL.5』"ドラスピ"のスコアを競う/575,060点/遠藤将人（福島県）
■『ナムコミュージアムVOL.4』"源平"の最短クリアタイムを競う/8'49"(三種の神器を揃えた最短時間 7'00")/松永博（神奈川県）
■『ストリートファイターEXplusα』サバイバルモード/29人(リュウ使用)/古川訓也(和歌山県)
■『ストリートファイターEXplusα』タイムアタック（Aコース）/2'12"82（リュウ使用）/古川訓也（和歌山県）
■『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』サバイバルモードのオールクリアタイムを競う/5'05"62(スコア:605,700点)/ZENOっぴ（鹿児島県）
■『あすか120%エクセレント』ランキングモードのスコアを競う/1,187,647pts/んらい(愛知県)
■『海原川背・旬』オールクリアするまでのタイムを競う/1'26"51/友松博之（奈良県）
■『アークザラッドII』ラマダ寺タイムアタック/34"55/D-A（鳥取県）
■『ときめきメモリアル対戦とっかえだま』連鎖数を競う/29連鎖/魔人うらら（千葉県）
■『悠久幻想曲』3月22日での4人の合計スキルを競う/347ポイント/池本英貴（大阪府）



◀14歳になったばかりの女の子、羽田香奈恵さん（愛知県）の申請記録。レベルが高い対戦格闘にあって、女の子でこの記録は立派です。



◀やりこみ度の披露や、育てたキャラの自慢も待っているぞ。こちらはいつも意欲的なオリジナルルールで挑戦してくれるレイドーさん（福島県）のおハガキ。


▲攻略法レポートといっしょに送られてきた、んらいさん（愛知県）の超記録。6時間以上かかったとのことですが、その根性はお見事。

挑戦者募集中!! 正式募集種目を中心に、アツい記録を待ってま〜す

記録申請の方法
記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・性別・年齢・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送るだけでOK。同じ人が同じ種目に再申請する場合には「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや意見などを書いてくれるのも大歓迎。できれば、攻略方法の解説も聞かせてね。

申請ハガキのルール
原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう（意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便せんなども認めているぞ）。また、ハガキなど1枚につき、1人ぶんの1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール
1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために"編集部から連絡の上で"証拠になるメモリーカードを送ってもらうからね（確認後に返却するぞ）。封筒で複数の申請をまとめて送るのもOKだ。

DPSならではの"特別集計部門"も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一を目指そう！

男子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30歳上 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般 上以外の女性（OL/主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは…

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部「DPSコロシアム」まで

掲載予定　12月1日消印有効まで▶Vol.64で発表

募集中 クールボーダーズ2

ルール① 「FREE RIDE(1P)」の「SUNSET DOWNHILL」で「TOTAL」の点数を競う。選択するキャラ、ボード、各種設定などは、最初から選択可能な範囲で自由に決めてOK。

申請記録 『クールボーダーズ2』ルール①と明記して、「TOTAL/TIMEとTRICK/使用キャラ/使用ボード」を書こう。記録をメモリーカード（ビデオでも可）に残すのを忘れずに。

ルール② 「ONE MAKE JUMP」と「CONTEST」での3種類のジャンプ台それぞれの点数と、「HALF PIPE」の点数の(合計4つの)合計を競う。設定などの条件はルール①(左)と同じだ。

申請記録 『クールボーダーズ2』ルール②と明記して、「合計点数/合計する前の4つそれぞれの点数/選択したキャラ/選択したボード」を書こう。

どちらの種目もしめ切りは……▶12月1日消印有効

新登場 マジカルドロップIII

ルール 「すぺしゃる」の「ひたすらモード（むずかしい）」のスコアを競う。使用キャラやキーコンフィグを始め、各種設定は自由に決めてくれてOKだぞ。

申請記録 『マジドロIII』と明記して、「スコア/段位/連鎖」を書こう。もしチェックしていたなら、記録達成にかかった時間も教えてね。スゴいスコアを期待しているぞ。

しめ切り▶1月4日消印有効

募集中 ポルシェチャレンジ

ルール 「Time Trial」モードでラップタイムを競う。正式募集をするのは、「USA」の「Normal」と、「Japan」の「Long」の2コース。難易度ほか設定は自由に決めていいぞ。

申請記録 『ポルシェチャレンジ』と明記し「ラップタイム/選択したコースとタイプ(Normal/Long/Interactive)/ATかMTか」を書こう。正式募集コース以外も集計は行う予定。

しめ切り▶1月4日消印有効

●『グラディウス外伝』で改めて記録を募集中：「1PLAYER」モードのスコアを競う。今回は2周目以内での最高スコアを申請すること（3周目以降に突入しちゃったら無効。場合によっては2周目最終ステージで自滅しよう）。2P乱入は不可、そのほかの設定は自由に決めてOK。しめ切りは98年2月1日消印有効とするぞ。PSオリジナルSTGの最高峰で、STGの日本一を目指そう！●『アインハンダー』でも記録を募集：11月20日に発売されるスクウェアのSTG『アインハンダー』でも記録を募集するぞ。詳しいルールは次号で発表するので、お楽しみに！

4色奴隷
Colorのどれい

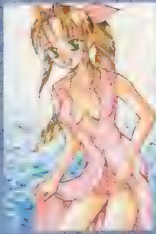
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F「DPS4C之」係

秋になると4色が恋しくなります。食欲の秋とも言いますし。1日4食…なんちて。とギャグかましているうちにすでに世間は冬。寒すぎ…。

▲兵庫県 SATOMIさん：嬉しそうです 笑いますよね 当然

▼大阪府 ひなせゆきさん：SS版、結構盛り上がってます

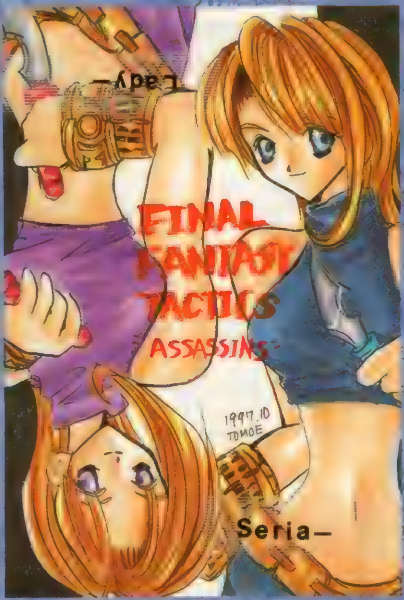
▲三重県 鋼兎雷汰さん：戦う男子 ちょっと見直したりしちゃうワケですね。



▲京都府 はすまPSさん：胸元をこんなに、はだけさせちゃいけません と、お母さんが…

◀山口県 バグ12匹さん：ペタンと投げ出した無防備な座り方が です もっと大活躍してくれても良かったですよね

◀北海道 七海慎吾さん：はしゃぐ彼女はもう止めようが無いのです とことん楽しんじゃうタイプでしょうよねぇ まさに子供の様な笑顔で



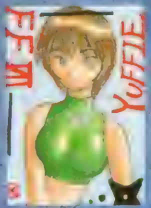
▶京都府 水荻巴さん：この2人、美形で変身 しかしこのゲーム変身多いですよね。あ、そういえばヴィンセントも美形で変身。『FF』と名の付くソフトは……美形だとやばいんでしょうか……。うらみ？

▶長野県 湖山たみさん：成長の物語です。途中でどうしても釣りとかしちゃいますけど。

▶愛媛県 Ke さん：セーブ、ロードを繰り返すしかないですよね ミスらないためには。

◀東京都 猿渡銘壱さん：そろそろ発売して欲しいですよねぇ ねぇ……。

◀岡山県 のぶすけさん：泣かしました。ぐすん



◀大阪府 KEIさん：おすましなユフィ。ちょっと大人？でしょうか？

◀石川県 けもしさん：戦闘前のおめかしです 戦闘に恋愛に冒険者は大変です

◀栃木県 みぃくさん：主人公は鳥さんゲーム PS初

◀千葉県 S・風雅さん：ブラウン好きな人にはSSの「デビルサマナー」「ソウルハッカーズ」はお薦めかもしれませんね。なんというか登場人物が笑えるくらいカッコイイじゃないですか(笑)。移植されたりしないんでしょうかねぇ？

◀新潟県 りーぼーさん：ズバリ薄いでしょう ねぇ。

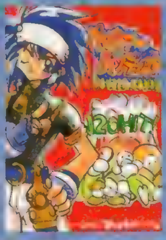
◀宮城県 一郎あきらさん：2人の仲は侮れません

◀東京都 舞夢さん：鈴、大きな音で鳴りそうですねぇ。

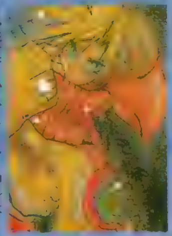
◀奈良県 御薙景さん：最初情けないですけど、ガンバリマスから。

◀宮城県 水樺立さん：本当は移植化？「6」どうでしょうね？

▶愛媛県 天海十流さん：まあサモナーちゃんはこのくらいの方が。



▶愛知県 けひょんさん：爽快ですよね っちうかムチャ。



▶愛媛県 かへえさん：中身はクラウド 着替え、いいですよね

◀奈良県 良Tさん：ぐるぐるな頭、めぐるキミの気持ち。

◀北海道 TOMYさん：待ってるのかもしれません みんな。

◀神奈川県 黒斗りんさん：けっ、て……。そんなひがまなくても。

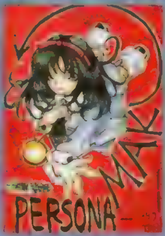
◀山口県 深坂猫ノ助さん：剣を取ることの本当の理由……

4色奴隷 Colorのどれい

カラーイラストの基本 このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます ①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ ③：掲載さ

▶千葉県　柴田恭子さん：可愛がってます。小さなペルソナ

▶奈良県　藤野さん：摑めたんでしょうか？　何かが。

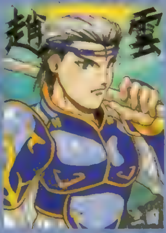


▶茨城県　美波さん：浴衣、花火、いいですよね　女の子です

▶栃木県　めもるんさん：メガネ系と呼ばれてます

▲神奈川県　G・紅牙さん：夕日の中の2人　どんな出会い、戦い、物語、世界が待ってるんでしょうねえ？　戦闘でバリバリにしゃべるとか、システム的なモノだけじゃない、イカス体験が出来そうです

◀宮城県　うつのみやさおりさん：カシコナイのも魅力ですよね



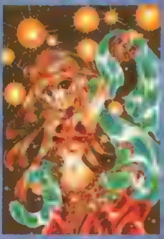
◀愛知県　カシューさん：軍人さんですよね。マジメですし。

◀兵庫県　豆狐さん：クラウドだけじゃなくて……ねぇ

◀熊本県　Ko-ENさん：どんな戦いが待ってるんでしょう？

▶山口県　DDTさん：そろそろ本格的な情報が？

▶北海道　伊夜さそりさん：舞い踊る　回ります。グルグル。



▶山形県　週末の怪人さん：前作好きなら買ってOKです

▶神奈川県　海原雲さん：慣れるまで使いにくいジョブ多いです

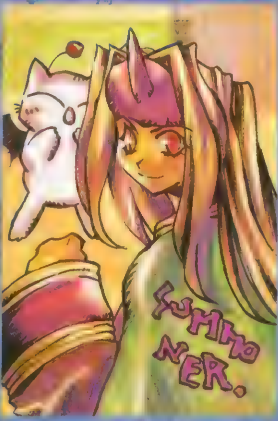
◀愛知県　綾上つしろうさん：戦闘の、本当の一瞬。その見切りが勝負を決めてしまいそうです。しかし続編って……作られてるんでしょうかねぇ？　ノリはあのままでもOKなので可愛いキャラ（獣でも女の子でも）が増えて欲しいです。コダワリは必要だと思うのですが、その辺の基本はやっぱり押さえないと　フラズマ兵器使用ですし

◀埼玉県　ANNA●Kさん：「ジャスティス学園」はPSになりそうなので（理由＝ポリゴンだから・笑）ワクワクです「FFⅦ」も格闘とか作らないんでしょうかねぇ？　ポリゴンキャラのデータはあるのに。

◀神奈川県　オンディーさん：世界が好きになれるかどうかでしょう　それで決まり。

▲長野県　夜月要さん：突然野獣です　ムキムキです

▶神奈川県　佐伯いざむさん：やっぱり……角なんでしょうかねぇ？　ハチマキに付いてる飾りとか？　触角って話もありますが、いったいどんな性能なんでしょう？



▶埼玉県　HAPPYさん：落ちてても気にしない。パチンコ、いえ、ゴールドソーサーで取ったんでしょうかねぇ？　剣を置いてお買い物　大事です。

▲京都府　月子さん：ちょっと高飛車です　謎が多いのです

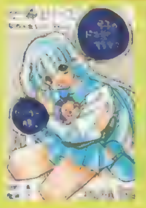
移植化計画 出張版

移植希望ハガキは、このコーナーで紹介中。PSに移植してほしいソフトがある場合は、ここあてでハガキをどうぞ！　ハガキの数がある程度になったら（組織票は×ですが）メーカーさんにお願いに行きます。

▶大阪府　浅倉きりさん：ゲームとしても良くできてますし。

◀東京都　炭素分子さん：イロイロあったんですよ。

▶熊本県　きりさん：良いゲームなんですが……GB。



◀愛知県　北原健光さん：アレンジされれば尚OK？

▲大阪府　成瀬祥雄さん：信じて待ちましょう　されますよ　きっと　……されなきゃ泣けてきちゃいますから。SSはあんなに豪華なのに。

PlayStation
TECMO
ノッてかない?
バイレーツ
プレイステーション用ジョッキーレーシングゲーム
Gallop Racer2
ONE AND ONLY ROAD TO VICTORY
ギャロップレーサー2
97年度版最新データはもちろん、
お待ちかねの「対戦モード」もいよいよ登場!
秋の競馬シーズン、レースの無い秋の夜長は
自分の家でレースなんていうのもいいんじゃない。
1997.11.20.THU
IN STORE
SLPS 01077/希望小売価格:5,800円(税別)
もらえちゃう〜!
ソフト購入者の中から抽選で
3WAYバッグプレゼント
●ギャロップレーサー2に同梱されているアンケートハガキに必要事項をご記入の上、ご応募ください。抽選で500名様にギャロップレーサー2オリジナル3WAYバッグをプレゼントいたします。●応募締め切り、1997年12月31日(当日消印有効)●当選発表、厳正なる抽選の上、当選者には賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。
●商品の仕様等は写真と多少異なる場合があります。
©TECMO, LTD. 1997
テクモ株式会社 コンシューマー事業部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34 TEL:03-3222-7630(月曜〜金曜 15:00〜18:00)
ADDRESS http://www.tecmo.co.jp
テクモホットライン 03-3222-7550

電撃 PlayQuestion プレイクエスチョン
1997 HOW TO WIN

木枯らしがピューピューと吹き荒れる寒い季節がやって来ました。こんな寒い日には、暖かいお部屋でホットな飲み物を飲みつつ、熱い攻略記事が満載のプレイクエスチョンを見て、ゲームをプレイするのが一番!!

©サンライズ ©TAKARA CO.,LTD.1997 協力:伸童舎「青の騎士ベルゼルガ物語」朝日ソノラマ刊

装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語

ボトムズ世界の入り口でつまずいているそこのキミ! これさえチェックしておけば、いつでも"最低の野郎共(ボトムズ乗り)"と一緒に地獄へ付き合っていけるぞ!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

さてさて、みなさんは限定版のデュアルモデル付きバージョン、手に入れることができましたか? 限定とはいえ発売当時12,000円もしたモノが9,800円で買えて、しかもゲームまでオマケに付いてくるというんだからとってもおトクですよねぇ(笑)。いやはや、いい時代になったもんです。(ものすごく間違っている・ゆかマン)

発売中 3D対戦ACT	▶¥5,800 ▶タカラ ▶MC(2ブロック) ▶2P対戦可能 ▶TC、AJ

序盤で困っているキミのために役立つ情報を大公開!!

◉マッチメーカー別の初期A・T(アーマードトルーパー)はこうやって決まる!

初めて事務所に行ったとき、マッチメーカーの質問によって序盤の使用A・Tが決まるが、このときどう答えるかによってある程度A・Tを選ぶことができる。質問は20種の中から5つ出されるが、このときのYES・NOにそれぞれA・Tが割り振られて、選んだ数の一番多かったA・Tが最初の機体になる。同率の場合はランダムでどちらかが選ばれるぞ。

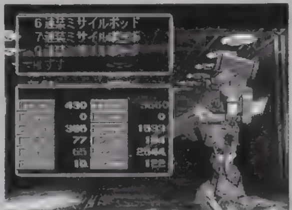
A・T番号対応表

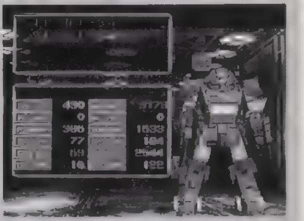
A・T	番号
スコープドッグ	1
スタンディングトータス	2
ダイビングビートル	3
ファッティー	4
ツヴァーグ	5
ストライクドッグ	6
ベルゼルガWP	7
オクトバ	8

A・Tをより良くするためのワンポイント改造法を伝授!

A・Tの改造でポイントになるのは、なんといっても内部パーツ。中でも、ポリマーリンゲル液は比較的安価に機体の性能を上げられるので、新しいショップを見つけたら優先的にチェックしておきたい。コボトの街の闇ショップではDT－MSを押さえよう。ほかにはDT－M、DT－MHがオススメだ。

A・Tの速度を一時的にアップするターボユニットは、タイムアタックでもない限りめったに使わないので、これにお金をかけるのはもったいない。また、ターボの効果時間を延ばすタイプのCPUは機体の基本性能を犠牲にしていることが多いので、無理に使う必要はないだろう。





▲マッスルシリンダーは、基本的に"高い物がいいモノ"と思っていれば間違いない。

◀ミサイルポッドなどは、重い上に確実性に欠けるのであまりオススメはできない。

ファーム・プロウ

ボウの街のベテランマッチメーカー。この人と契約していると、レイヤにヘッドハンティングされるイベントが発生する。

質問項目	YES	NO
「バランス性に富んだ機体の方がいいじゃろ?」	1	3
「やはりホヴァリングじゃろ?」	8	2
「おまえさんは攻撃力が高い機体が欲しいか?」	7	5
「装甲はカタイ方がいいのか?」	3	4
「クロア星のA・Tデザインは最高じゃ!」	8	6
「男なら改造に命をかけるべきじゃ!!」	1	5
「特別な装備は必要かな?」	5	8
「接近戦は得意なのか?」	6	4
「やはり、リアルバトルかのぅ?」	2	6
「"特殊な機体"が欲しいかのぅ?」	7	1
「A・Tは大きさより、パイロットの腕じゃ!」	5	2
「A・Tは重さより動きやすい方がいいのじゃ!」	1	3
「ギルガメスに生まれギルガメスに死ぬ」	1	4
「戦場に娘っ子は必要ない」	8	3
「出力は中くらいがいいじゃろ?」	1	7
「攻撃防御のバランスのいい機体が一番じゃ」	7	3
「A・Tのカラーは緑かのぅ?」	2	4
「戦いの中で死んでも本望かのぅ?」	6	8
「自分なりのドラマを作りたいかのぅ?」	7	4
「おまえさんは、外見にこだわるかのぅ?」	2	5

ヨルグ・コーリン

現在売り出し中のマッチメーカー。自分がのし上がるためなら結構汚いことも平気でやるという、ボトムズ世界では一般的な方。語尾に特徴がある。

質問項目	YES	NO
「男はよォ、バランスよりも力だぜィ!」	7	1
「アンタ、機動性の高い機体はすきかァ?」	6	4
「やっぱ、男なら攻撃力重視だろォ?」	2	5
「カタイ男がもてると思わねェか?」	3	8
「へっぽこA・Tは好きかァい?」	8	2
「アンタ、工場に長居したいと思うかァ?」	1	5
「特別な装備……欲しいかァ? へへッ」	4	7
「肉弾戦だろォ? 男ならよォ!」	3	4
「マシンガンであの世へ送ってやろうぜェ!」	7	6
「オレの秘蔵品、やろうかァ?」	2	5
「普通サイズの人間ならミッド級で充分だろ?」	1	7
「やっぱよォ、重量級だろ? 重量級ッ!」	3	8
「男はよォ、秘密を抱えて生きてるもんだよなァ?」	6	5
「アンタ……女……いるのか?」	8	2
「男はよォ、数値で決まるよなァ?」	3	6
「中途半端に戦うのって、好きかァ?」	4	3
「コンビネーションカラーが一番だぜェ!」	2	1
「アンタ、バトリングで死にてェか?」	6	8
「ヘッ……男には男のドラマがあるもんなのさ!」	1	4
「クエント人って知ってるかァい?」	7	5

レイヤ・イアス

この世界で女だてらにマッチメーカーをこなすスゴいヒト。それだけに押しも強く、付き合い方を間違えると面倒に巻き込まれることも。

「バランスの取れた機体は好き?」	1	2
「動きの遅い機体は必要ないでしょ?」	5	2
「あなたは、攻撃力を重視する方?」	7	8
「装甲が厚い機体は醜いと思わない?」	5	4
「A・Tのデザインはうるさい方かしら?」	8	3
「パーツの種類は豊富な方がいいわよね?」	1	5
「特殊な装備……あなたには必要かしら?」	6	4
「あなた、男でしょ? 接近戦は得意よね?」	7	2
「火器をぶっ放す野蛮人になりたい?」	2	6
「特別な機体……使ってみたくなぁい?」	8	7
「A・Tの大きさは中くらいがいいと思うのよ」	1	4
「重量級のA・Tはお金がかかるけどいいの?」	3	5
「バトリングの王座を目指すつもり?」	7	5
「マッチメーカーは私でいいかしら?」	6	8
「最初は使い勝手のきく機体がいいわよね?」	1	3
「短時間で敵を倒すことに魅力を感じる?」	2	4
「A・Tのカラーは青がいいと思うけど?」	6	1
「最強の男を目指してみないかしら?」	7	4
「過去のあるA・Tに乗ってみたくはない?」	8	3
「あなたは外見にこだわる方?」	5	2

ポイントQ&A

Q:トレーニングモードをクリアすると手に入るファニーデビルが、バトリングワールドで使えると聞いたんですが……。

A:まず"OPTION"の"FACTORY"でファニーデビルを選択し、そのまま格納庫へセーブします。あとはバトリングワールドの工場に入って、格納庫からファニーデビルを出せば自機として使うことができるようになりますよ。

ブラッディロア

アーケードから移植された獣化格闘ゲームがいよいよ登場。PS版ならではのオマケ要素も充実している、近年まれにみる良質の格闘ゲームだぞ！

発売中	▶¥5,800	▶ハドソン
対戦ACT	▶MC（1ブロック）	

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

クリアする前にゲーセンから消えてしまったため、本格的にやり込んだのはPS版が初めて。獣化といい、受け身やガードエスケープといい、実によく考えられていることを再確認しました。絵的な部分で好みは分かれそうだけれど、既存の格闘ゲームと比べても完成度はかなり高め。食わず嫌いだった人もぜひ遊んでほしい。（ウ）

©1997 HUDSON SOFT ©EIGHTING/RAIZING 1997

このゲームならではの基本システムを把握しておこう！

このゲームの一番のポイントは獣化システム。適当にボタンを連打して戦うのもいいけれど、せっかくなんだから獣化をうまく組み込んだ戦い方をしてみたいもの。プラクティスモードには様々な機能が用意されているから、ここで人間時と獣化時の差をしっかりとチェックしておこう。

◀プラクティスモードは空中コンボの練習にもってこい！

ポイント1 華麗に空中コンボを決めよう！

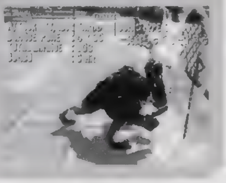
浮かせ技を当て、相手が空中にいるうちに追い打ちを決めるという空中コンボ。決めると爽快だし、なによりも相手に大ダメージを与えられる点が魅力だ。プラクティスモードを利用して、よく練習しておこう。

浮かせ技は大きく分けて2種類ある。相手をそのまま浮かせる物と、切りもみ状態で浮かせる物だ。前者は受け身でかわされる可能性があるが、後者は受け身を取られることがない。可能な限り、切りもみ状態で浮かせる技を狙っていこう。

相手に浮かされたときの対処方法もしっかりと頭に入れておこう。空中で受け身（□+⊗）を取ることで相手の攻撃を空振りさせることができるから、浮かされてもあわてないことが大切だ。✚キー操作によって前方、斜め前方、真上、斜め後方、後方の5方向に受け身を取れるから、状況に応じて使い分けよう。後方に逃げるだけでなく、飛び越すという選択肢も効果的だぞ。ただし、受け身を取ると自分から浮いてしまう点には要注意。受け身を取ったために本来なら当たらない技を喰らうこともあるのだ。

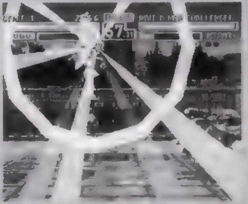
空中コンボ

切りもみ状態で浮かせると、相手は受け身を取ることができない。冷静にコンボを繰り出し、相手に大ダメージを与えよう！



ポイント2 獣化（ビースト化）を使いこなそう！

獣化ゲージがたまっているときに◎ボタンを押すと、光と共に獣に変身することができる。獣化することで様々な恩恵を受けられるので、積極的に獣化していこう。ただ、ゲージがたまってすぐに獣化してしまうと変身していられる時間が短くなってしまうから、その辺はよく考える必要があるぞ。この獣化ゲージは人間時に攻撃を当てると増加し、獣人時に攻撃を受けると減少するようになっている。獣化が解けてしまったあとでもゲージがたまれば再度変身できるので、どんどん獣化してみるのもいい。獣化の瞬間は無敵となるし、同時に攻撃判定もあるので、攻撃手段としても使えるぞ！



◀獣化した瞬間の光には攻撃力がある。空中でも獣化可能だ。

獣化することで得られるメリット

■使用できる技が増える！

◎ボタンを利用した技が使えるようになる。人間時は獣化専用ボタンだったから、攻撃を□（パンチ）と⊗（キック）に頼らざるをえなかった。しかし、変身してしまえばこのボタンでも攻撃することができる関係で、攻撃に幅が出るのだ。単発技や投げ技はもちろん、ここから始まるコンボも多数用意されているぞ。使い勝手のよい技もたくさんあるので、プラクティスモードで色々と試してみよう。

■キャンセル技が使える！

特定のコンボにキャンセルがかかるようになる。コンボの終わりにあったスキがなくなり、即座にコマンド技を出せるようになるため、使いこなせればキミのキャラもかなりパワーアップするはず。地上で出してもいいし、空中コンボでの追い打ちに使うこともできる。さらには「コンボをガードさせておいて相手のスキを誘い、そこから強力なコマンド投げにつなぐ」といった戦法だって可能なのだ。

■体力ゲージが回復する！

獣化している時は、少しずつ体力が回復していく。回復の対象は、それまでに受けたダメージの3割。これは決して少なくないのだ。ゲージが白く光っているところまで回復可能なので、体力が残り少なくなってもあきらめずに獣化のチャンスをうかがおう。なお、相手の攻撃をガードしていたり、喰らっていたりしている間は体力が回復しない。守りに徹すればいいという訳でもないので注意しよう。

■そのほかにも、こんなメリットが！

自分の体重が増える。つまり、相手の空中コンボがつながりにくくなるのだ。自分が空中コンボを狙うときは、相手の状態をちゃんと確認しておこう。獣化後は相手を浮かせる高さもアップする。人間時と同じ浮かせ技を決めても、より高く浮いてくれるので、空中コンボを決めやすくなるのだ。細かいことだが、ジャンプ力もアップすることも覚えておこう。壁を利用した三角跳びも可能になるぞ。

全8キャラの基本戦略&狙いたい空中コンボはこれだ！

※文、表内のコマンドはキャラクターが右向きのときのものです。「□」はパンチ、「⊗」はキック、「◎」は獣化を表しています。

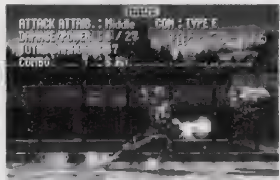
ユーゴ（狼）

オススメ連携技

人間時連携技	
コンボエキストラ	□□□×
ハイドコンボ	↓+×□
ロージャックナイフ	→→+×↓+×
ナックルキック	□×
ワンツーキック	□□×
ローコンボエキストラ	□□□↓+×
月下翔	↓↘→+×
ワンツーリードボディー	□□→+□
ロースピンナックル	←+□↓+□
スパイラルキック	×↓+×
ヒールタスク	伏せ中××
ファイナルエルボーストライク	↓↘→+□→+□→+□
獣人時追加連携技	
ツインクロー	↓+□
スラッシュダイブ	○→+○
ツインナックルスラッシュ	○□□○
スピニングクロー	伏せ中◎
クローコンボ	○□□□

◉獣化して相手を浮かせろ

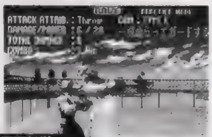
浮かせ技に月下翔（↓↘→+⊗）を使いたくなるが、人間時の浮き方はたかが知れているし、獣人時は逆に浮きすぎてしまうため、簡単に受け身を取られてしまう。ここは獣化してからのスピニングクロー（伏せ中◎）を狙おう。空中コンボはクローコンボ（◎□□□）がいい。ここからは「↓↘→」という入力を持つ技がすべてつながるのだ。タイミングは難しいが、投げ技のブラッディロア（↓↘→+◎）ですら決まるぞ。



◀空中コンボはファイナルエルボーストライク（↓↘→+□→+□→+□）で締めよう。

◉機動力をいかして戦おう

浮かせ技はホッピングキック（伏せ中◎）がベスト。切りもみ状態でふっ飛んだ相手にアッパーラビットラッシュハイ（□□□→+□◎◎◎→+◎）を決め、最後のパンチをキャンセルしてラビットスパイラル（↓↘→+□）までつなげよう。アッパーラビットラッシュハイは最初のパンチ後、✚キーは入れっぱなしだ。



▶打撃技を上下に散らして戦っていこう。ラビットフリップ（↓↘→+◎）はCOM戦で威力を発揮するぞ。

◀このコンボを決められるようになれば一人前。キャンセルしてラビットスパイラルを出すのが少し難しい。

アリス（ウサギ）

オススメ連携技

人間時連携技	
アッパーラッシュ	□□□→+□
スウェーパンチコンボ	←+□□
ミドルラッシュ	↘+□□
ラビットニーバット	→→+×
ヒールエッジコンボロー	××↓+×
ダブルサマーソルト	↓↙←+×←×
スラストラッシュ	□□□↓+□
スルーパンチアッパー	→+□→+□
スウェーキックコンボ	←+□×
アークドロップコンボ	→+×←+×
ローミドルキックコンボ	↓+××
ロースウェーコンボ	↙+□↓+×
獣人時追加連携技	
ホッピングキック	伏せ中◎
アッパーラビットラッシュハイ	□□□→+□○○○→+
ラビットスパイラル	↓↘→+□
ローラビットラッシュフック	↓+○↓+○○
ラビットローラッシュ	○○↓+×

ポイントQ&A

Q：COMに攻め込まれてしまうと、反撃する間もなくやられてしまいます。どんなところに気をつけて戦えばいいのですか？
A：「ガード中に→」という操作で出せるガードエスケープを活用しよう。これが決まると軸をずらすことができ、なおかつ相手の横（場合によっては背後）に瞬時に移動することができるのだ。すぐに、スキを見せている相手を攻撃しよう。ガードエスケープをうまく出せない人は、出の速い□を連打しているだけでも効果はある。

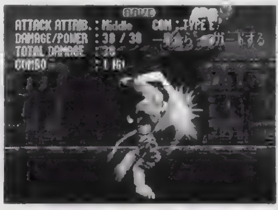
ガドウ(ライオン)

オススメ連携技

人間時連携技	
ショットガンコンビネーションドライブ	□□→+×
トマホークバスター	→+□□□
スカイランチャーストライク	→+×××
シェルスラッシュ	↘+□↘+×
ショットガンコンビネーションファイア	□□→+□
トマホークドライブ	→+□×
スピニングストライク	←+□□
シェルスマッシュ	↘+□□
サイトブレイク	伏せ中□□
ヒートブラスターツイン	×←+□□
コマンドエッジコンビネーションハイ	××→+×××
トライデントシュート	↓↙←+×
獣人時追加連携技	
ライジングレイザー	↓↙←+○
トリプルスクラッチ	○○○
バイオレントスクラッチ	→+○○
ショットガンスクラッチ	□□↓+○
ライトニングスクラッチ	↘+□→+○○

◉コマンド技で浮かせよう

ガドウの持っている浮かせ技はイマイチ性能が良くない。獣化して、コマンド技のライジングレイザー（↓↙←+◎）を使うようにしよう。ここからは、トリプルスクラッチ（◎◎◎）やショットガンコンビネーションファイア（⊡⊡→+⊡）がつながる。コマンドエッジコンビネーションハイ（⊗⊗→+⊗⊗⊗）という手軽で威力も期待できる技もある。空中コンボには使えないが、トライデントシュート（↓↙←+⊗）も便利。



◀ライジングレイザー。ミスるとスクアトバックターンスクラッチ（↙+◎）に化ける。

ロン(虎)

◉六合鴻輪式を使いこなせ

コマンド技がほかのキャラと大きく違っているロン。六合鴻輪式のつながり方をすべて覚えるのは大変だろうから、まず打開(⊡⊡⊡⊡)を出し、そこからの連携パターンを覚えるといい。空中コンボは獣人時のみ狙うようにしよう。浮かせ技は穿弓腿（伏せ中⊗）や獅子衝天砲（伏せ中◎）がオススメ。

▶六合鴻輪式には様々な派生技が用意されている。この連珠砲動（⊡⊡⊡⊡↓↓⊡）もその中の1つだ。

◀空中コンボのとどめには鶴子穿林がおススメ。七寸靠（←⊡）や翻身連脚（←⊗）などを使ってもOK。

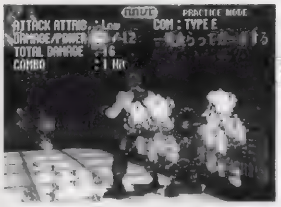
オススメ連携技

人間時連携技	
連捶挑領	□□□
爪掌打	□□
鶴子栽肩	伏せ中□□
連環腿	↓↘→×
□ ―― ↓+× ―― →+□ ／ 六合鴻輪式 ／ →+× ―― ↓+□ ―― ×	
連捶挑領や爪掌打を出したあと、一方向にのみ展開可能な連携攻撃。どこから始めてもいいが、同じ技を続けられない。	
六合鴻輪式からの派生	
←+□　→→+□　↓↓+□	
←+×　→→+×　↓↓+×	
獣人時追加連携技	
環雲十字破	○○○
虎爪旋脚	○↓+○
天辺連華山	↙+○○
十字羅漢	○○→+○
伏虎十字奴	○○↓+○

爆龍(モグラ)

◉自分のペースで戦おう！

浮かせ技として使いたいのが昇天掻き上げ（↓↙←+◎）だ。ここからは直接空中投げの雷光飯綱落とし（↓↘→+⊡）につなげることができるし、毒爪爆銃連撃（→+◎◎◎◎◎）で再び浮かしてさらに雷光飯綱落としすら可能。もちろん連刀落刃脚（⊡⊡⊗⊗）などの打撃技もつながる。ただ、出るまでのスキが大きいのが難点。風裂脚（→→+⊗）や連刀円月蹴（⊡⊡←+⊗）も併用しよう。長距離を走ってから投げを決める頭豪苦突き(↓↘→+◎)も意外と決まりやすいぞ。



◀相手の位置に関係なく一定距離をワープする煙幕弾（↓↘→+⊗）。うまく使いたい。

オススメ連携技

人間時連携技	
螺旋流影刃	□□□□→+□
連刀落刃脚	□□××
風裂脚	→→+×
疾風三日月落とし	→→+×××
連刀螺旋払い	□□↓+×
連刀螺旋裏肘	□□↓+×□
流影崩激	↘+□□
流影日輪斬	↘+□×
裂迅刈り蹴り	↘+×→+×
落雷	伏せ中××
雷光飯綱落とし	↓↘→+□
連刀円月蹴	□□←+×
獣人時追加連携技	
毒爪影斬撃	○○○
毒爪爆銃連撃	→+○○○○○
連掻き転倒砲	○○↓+○
昇天掻き上げ	↓↙←+○
頭豪苦突き	↓↘→+○

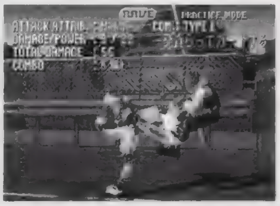
フォックス(キツネ)

オススメ連携技

人間時連携技	
ニードルフィニッシュ	□□□□
グレイブフィニッシュ	→+□□□↓+×
スウィングショテルリバース	↘+□□
ウィンハートアロー	→→+××
カプリースブレード	←+××↓+×
ライジングジャベリン	↓↘→+×
ダブルスナッピングエッジ	□×
トリプルピアス	□□×
ロースピンフィニッシュ	□□□↓+×
サマーソルトナイトレイド	↑+□↑+□
ゴージャススペシャル	↗+×↗+×↗+□
ヘイトリッドフォローソード	↓↘→+□□
獣人時追加連携技	
フォックスストーム	○○○○
ニードルリゾート	→+○
ニードルパラダイス	□□○○
ルネッサンスミスト	□□↓+○
J.F.K	↑+□○

◉トリッキーな動きで勝負

浮かせ技のライジングジャベリン（↓↘→+⊗）は浮かせる高さといい、硬直時間の短さといいとても使い勝手がいい。ただし、切りもみ状態で浮かせることができないため、受け身を取られる危険性があるので注意。それでも、この技に頼らざるをえないのがつらいところだ。相手を浮かせたあとは、フォックスストーム（◎◎◎◎）やニードルパラダイス（⊡⊡◎◎）で追い打ちしていこう。彼を使う場合、空中コンボよりもトリッキーな打撃技をメインに戦った方が良さそうだ。



◀空中コンボはコマンドが簡単なフォックスストーム（◎◎◎◎）がいい。威力もある。

ミツコ(イノシシ)

オススメ連携技

人間時連携技	
こねくりアッパー	↘+□
母の裁き	□□□
顔面潰してボディーも潰す	□×□
上から下からしばきたおし	↙+□□
おばはんかかと落とし	→+××
いきなり足バサミ	□□↓+×
思くそアッパー	伏せ中□
ハサミ投げ	↓↘→+×
地獄へキック	→+□×
地獄の玉潰し	→+□→+×
ついでに下蹴り	→+×↓+×
スネから喧嘩キック	↘+×↘+××
獣人時追加連携技	
炸裂ヘッド	↘○
猪突猛進	↓↘→+○
地獄へパチキ	→+□↑+○
足下からロケットパチキ	↙+○○
手と頭2セット	□□○○

◉ガンガン攻めていこう！

投げ技はもちろん、浮かせ技にも恵まれているパワーファイター。獣人時に使える炸裂ヘッド（↘◎）は、操作が簡単なくせに切りもみ状態で浮かせることができるため、どんどん狙っていこう。空中コンボは手と頭2セット（⊡⊡◎◎）がいい。これをキャンセルしての猪突猛進（↓↘→+◎）も強力だ。

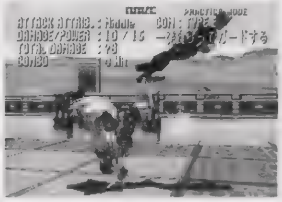
◀こねくりアッパー（↘+◎）や思くそアッパー（伏せ中◎）も浮かせ技。切りもみ状態にはならないけど。

▶突進してきた相手に対しては、ハサミ投げ（↓↘→+⊗）が有効だ。首を挟み込んで投げてしまおう。

グレッグ(ゴリラ)

◉投げてよし浮かせてよし

豊富な投げ技を持つグレッグ。やや間合いをあけ、相手が動いたところをつかまえる感じで投げ技を出していこう。浮かせ技はリバースライジングハンマー（伏せ中⊡）、パラダイスキック（↑⊗）、ダブルアームリフト（↑◎）あたりがいい。そして、ここからフェイスラッシュコンボ（⊡⊡→+⊡）やトリプルスウィング（◎◎◎）などにつなげるのだ。受け身を取られる可能性はあるが、ダブルスワンキック（←+⊗⊗）もいいぞ。



◀これは↓↓⊡↓↙←+⊗←+⊗⊗↑+⊗という空中コンボ。受け身されるとつらい。

オススメ連携技

人間時連携技	
フィンガースタッブハンマー	□□□
フィンガースタッブスウィーブ	□□↓+□
ダブルスワンキック	←+××
ガードスプラッシュキック	↓↙←+×
フェイントミドルシュート	↙+□↓↘→+×
フェイスラッシュコンボ	□□→+□
フェイスバッシャーガードアタック	□×↓↙←+×
ネイルドライブコンボミドル	←+□→+×
ファニーコンボ	↑+□□
スフィンクスコンボ	↑+□↓+□
ボディーラッシュコンボ	↘+□□□
グレッグトルネード	↓↘→+□
獣人時追加連携技	
ローラリーコンボ	→+×↓+○
スイングサテライトシュート	→+○↓↙←+○
モールバスター	↓↘→+○
ミドルラリーコンボ	→+×→+○
スタッブスルーコンボ	□↓+○↓↘→+□

ポイントQ&A

Q：壁際に押し込まれてから浮かされ、空中コンボでボコボコにされることが多いのですが、何がいけないのでしょう？　ちゃんと受け身も取っているのですが……。
A：何も考えずに受け身を取っても逆効果。自分から当たりやすい位置に行っても、相手に空中コンボを決めるチャンスを与えるだけだ。もっとも浮いたときに、リング中央方向に受け身をしてみよう。相手を飛び越えることで攻撃を空振りさせ、なおかつ壁際から脱出できているはずだ。受け身を取るタイミングが重要。

©CAPCOM 1997

ブレス オブ ファイアⅢ

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ラスボスが強くて「エンディングが見れな〜い」という人は今回紹介したスキルを覚えて再チャレンジ！　それでも倒せないときは純粋にレベルが低いということになりますが、レベルを上げるならラストダンジョンに出現する〝グミオウ〟を倒すのが貰える経験値も多くオススメ。あきらめずにクリアしてください。（小岩）

話題の人気RPG『BOF』シリーズの最新作『Ⅲ』を徹底攻略！
今回はラーニングスキルと師匠に焦点を当てて、すべてのデータを大公開！

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶カプコン ▶MC（1ブロック）

すべてのラーニングスキル&師匠のデータを大公開!!

敵からラーニングできるスキルは全部見つかったかな？　ここでは、ザコ敵から覚えられるスキルの中でも役に立つものをいくつかピックアップしていこう。まず、一番役立つスキルと言えば〝ダブルヒット〟だろう。序盤で覚えられるうえにＡＰの消費も少なく威力も抜群なので、もっとも便利なスキルだ。〝はいすいのじん〟で攻撃力を上昇させてから使えば、どんなに防御力の高い敵でも楽に倒せるぞ。ニーナやモモのように賢さが高いキャラには〝マジックボール〟や〝炎の壁〟、〝黒の炎〟などがオススメ。レイやガーランドのような攻撃力重視のキャラには、〝雷鳴撃〟などの〝〇〇撃〟というスキルがいいぞ。威力も高いしね。

▶右の表で紹介したスキル以外にもボスキャラしか使わないスキルもあるので探してみよう。常に「見る」ことが大切だぞ。

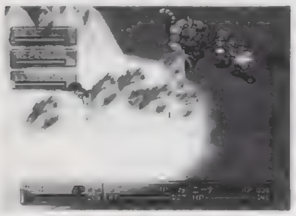
ザコ敵から覚えられるスキル

スキル名	使用する敵
ねる	めだまグミ・ウッパ
パム	メイジグミ・グミダイン・ラーパビースト
やる気なし	ダメゴブリン
めいれい	エリートゴブリン・ケロロロロ
めつぶし	めつつき・ニードリザード・トリックスター
邪気	ぐんたいこうもり・ナイトバット
ジャンプ	ゴキ・ゴキゴッキ
とっしん	サンダークライ・アーマポチ・グミオウ
ダブルヒット	ナッツファイター・リザードマン
はいすいのじん	やけっぱちオーク
あばれる	ハイパーポチ・きょうかオーク
休む	めだまバルブ
黒の炎	ヌイグルミ
あいうち	グミダイン・リーパー
烈風撃	リザードマン
とびげり	トリックスター・ハッスルじじい
ねらい撃ち	トリックスター・アサシン
あぶら	ゴキゴッキ
のうけずり	ずつつき

スキル名	使用する敵
夢氷撃	ボトルファイター・リビングアーマー
つなみ	アンモナイカ
滅殺	アサシン
炎のかべ	リフレクター
電撃	リフレクター
こしがいたい	ハッスルじじい
気合いため	ペネトレイター
みだれうち	ペネトレイター・ドゥエルガル
たつまき	ブビビンマン・すなさそり・グミオウ
かみつき	ドラゴンフライ・プラント42
マジックボール	エッグカンパニー・ナイトメア
大防御	きんのたまご
がんとばし	ボブゴブリン
くうきうち	ボブゴブリン
３連撃	エリミネーター・ナイトロード
オーガーぎり	リビングアーマー
魔法ため	アデプト
せんぎり	ドラゴニュート
れいき	ドゥエルガル
雷鳴撃	ミストアーマー

全17人（？）の師匠リスト&伝授されるスキルを紹介！

「あの師匠が見つからな〜い」と嘆いている人もこれで安心だ。右に全員の師匠のデータ表を掲載しているので、ぜひプレイするときには参考にしてほしい。あと、ここでは表で説明しきれなかった事を補足しておくのでチェックしておこう。まず、メイガスに弟子入りする条件についてだが、無理に全額渡す必要はない。０Ｚでも条件を満たすことが可能だ。次にかくれんぼ兄弟の正確な居場所を説明しよう。バイスは、ダウナ鉱山のダンジョンにいる。ダンジョンに入ったら地下３階に行こう。少し進むと何本かの柱が見えるハズだ。バイスは、その柱の裏に隠れている。次男のラングは、ウィンディア城の地下墓地の最深部、一番左上の墓の裏にいるぞ。長女リーはジャンク村の山積みされたスクラップの後ろに隠れている。位置的には村の左下と思ってもらいたい。最後に次女のウィンだが、ウィンディア関所の壁の裏にいるぞ。



▲ディースの伝授してくれるスキルはどれも強力で扱いやすいぞ。特にセブンセンシズは必ず覚えておきたい。

▲かくれんぼ兄弟の伝授してくれるのはスキルではなく特殊なシフトだ。特にワイズシフトは効果抜群なのでオススメ。

名前	弟子入りの条件	場所	伝授されるスキル
ババデル	バリオ、サントの兄弟にアジトを襲撃されババデルに助けられたあと、モーランジ山に行く直前に話しかける。	シータの森の小屋（ウールオル地方）	LV2:オーガーぎりLV5:気合いため LV8:スーパーコンボLV10：滅殺
メイガス	所持金をすべて渡すこと（グラウス山でのイベントが終了しないかぎりメイガスのいる場所に行くことは不可能）	マクニールの村の西にある森（ウールオル地方）	LV1:レイガLV4:魔法ためLV6:マジックボール LV8:シェザーガ
賢樹	ペコロスを先頭にして賢樹に話しかけたら知力の実を１つ渡すこと。	ミニプラントの東にある森（ウィンディア東部）	LV2:けっかいLV5:思い出すLV8:ミカテクト
ドロンゾ	武器を15種類以上所持していること。（現在装備している武器はカウントされない）	カレーが名物の茶屋（ウィンディア地方）	LV2:そうどりLV3:ガンとばしLV4:盗む
ファール	宿屋とキャンプを利用せずに連続で敵と30回以上戦うこと。（カウント開始はファールに話しかけてから）	闘都ジンメルの酒場（ウィンディア中部）	LV2:とっしんLV4:カウンターLV6:大防御
デュランダール	無条件で弟子入りすることができる。	ウィンディア城脇の小屋（ウィンディア中部）	LV1:やる気なしLV2:すぶりLV3:みねうち
ギョド	釣りのクラスが“ロッドマスター”以上であること（ロッドマスターになるには3000ポイント以上必要）。	ラパラの西の釣りポイント（ラパラ地方）	LV2:おくの手LV5:バーサークLV8:サドンデス
ホンダラ	スキル〝みねうち〟を身に付けていること（〝みねうち〟はデュランダールに伝授してもらえる）。	ウルカン・タパの祈りの間（ウルカン地方）	LV2:ヤクリLV5:キリエLV8:ベネディクション
エミタイ	エミタイに10000Ｚを渡すこと。	ダウナ鉱山の東にある小屋（ダウナ地方）	LV2:バリアLV4:マインドソードLV6:チャクラ
ディース	ディースの封印を解放後、ズブロ火山で再会したときの会話で「今の姿の方がいい」の選択肢を選ぶこと。	ズブロ火山の神殿内（ラパラ地方）	LV2:バドラーマLV5:グレイゴルLV8:バルハラー LV11：ドメガLV15：セブンセンシズ
ハチオー	ほしにく、つばめのす、ランタンキャット、火星ダコの４つのアイテムをハチオーに渡すこと。	ウィンディア城地下の厨房（ウィンディア中部）	LV2:せんぎりLV4:悪魔ぎり
バイス	かくれんぼ兄弟全国版で４人全員を見つけだすこと。（居場所はダウナ鉱山のダンジョン内）	ウィンディア城下町（ウィンディア中部）	LV3:チェーンシフト（全員が先頭のキャラクターと同じ素早さになるシフト）
ラング	かくれんぼ兄弟全国版で４人全員を見つけだすこと（居場所はウィンディア城の地下墓地）	ウィンディア城下町（ウィンディア中部）	LV3:あいのうでわ（歩くたびにHPが少し回復するアクセサリー）
リー	かくれんぼ兄弟全国版で４人全員を見つけだすこと（居場所はウールオル地方のジャンク村）	ウィンディア城下町（ウィンディア中部）	LV3:ワイズシフト（隊列の最後方に配置されたキャラクターの魔法力が大幅にアップするシフト）
ウィン	かくれんぼ兄弟全国版で４人全員を見つけだすこと（居場所はウィンディア東部の関所）	ウィンディア城下町（ウィンディア中部）	LV3:エンハンスシフト（戦闘中、全員が１ターンごとにHPが少し回復するシフト）
竜の神	すべてのドラゴンジーンを持っていること。	ドラグニールのレリーフ（彼の地）	LV3:しんがんLV5:神撃LV7:オーラバリア LV9:オーラスマッシュ
メリルーブ	森の泉に石を投げ込んだあとに「フラワージュエル」を渡すこと。	ミニプラントの北にある森（ウィンディア東部）	LV2:おまじないLV5:シャドウウォーク LV8:バトルソング

ポイント Q&A

Q：特殊なドラゴンへの変身が存在するそうですが、どのようなジーンの組み合わせなのでしょうか。
A：特別な変身の例としては、ファイア＋アイス＋サンダー＝トライゴン、ライト＋ダーク＝ティアマト、ワンダー＋？？？＝ドラゴンパンクなどの変身がパターンがあります。また、レイドラゴンなどの仲間の力を借りた変身に〝トランス〟のジーンを組み合わせると特殊なドラゴンに変身できます。

ファイナルドゥーム

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

海外における「ドゥーム」の達人は対人プレイに命を削り、トップの強者は半ば賞金稼ぎのような戦歴を持っているそうである。私もゲームライターとして自分の腕には自信もあるが、この対COM戦にすら物足りなさを感じるほどやり込んでしまう強者には、驚嘆を感じずにはいられません。世の中、広いもんです。（城イドム）

フィールドを走りつつ銃撃を行うACTの最高峰『ドゥーム』。この完結版では、同タイプの作品中でも最高レベルの激難バトルが待っているのだ

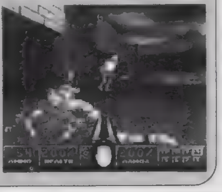
発売中 3DACT	▶¥5,800 ▶ゲームバンク
	▶TC対応（2P対戦可・協力プレイ可）／マウス対応

死力を尽くし異形生物との激戦を切り抜けろ!

謎も敵の攻撃も極上に難しい『ファイナルドゥーム』。今回はCOMが操る敵キャラたちを撃ちまくる〝SINGLE PLAY〟モードを攻略するぞ。このモードは、〝MASTER LEVEL（全13レベル）〟、〝PLUTONIA（全11レベル）〟、〝TNT（全6レベル）〟と全部で30ものレベルで構成されている。このレベルは、今いるフィールドのマップ画面で確認できるようになっているのだ。ちなみに武器の中で、一番使いやすいのはショットガン。威力もあり、弾薬補充がしやすいのが◎。

基本1 回避は重要

初めて足を踏み入れる部屋に行ったときは、常に敵の存在に注意を払い、危ないと思ったらすぐに逃げられるようにしておこう。また、離れた場所から攻撃できる敵は、遠くにいる段階で始末しておくように。敵と対面したときには平行移動をうまく使い、敵の攻撃を避けながら反撃をしよう。



▶平行移動を上手に使い、回避を第1に考えて攻撃することを心掛けて戦うようにしよう。

基本2 ジャンプもできる

このゲームでは、前方の地形に少しくらいの隙間があっても、そのまま直進すれば隙間を飛び越せてしまう（ただし、隙間の上で立ち止まったら落ちてしまうぞ）。このとき、◎ボタンを使ったダッシュを併用すれば、より広い隙間も飛び越すことが可能なので、いろいろな場所で試してみよう。

▶レベル8の1シーン。このまま直進すれば、右奥のフロアに進入できてしまうのだ。

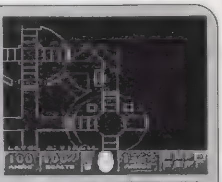
基本3 スイッチを入れよう

レバー型、ドクロ型、鬼型の3タイプがあるスイッチは、基本的に作動させてはいけないものではないので、見つけたらとにかく動かしてみるようにしよう。作動させたときに、スイッチの形状が自動的に初期状態に戻ってしまうものがあるけれど、これはスイッチの効力が一定時間しか働かないことを意味している。このときには、作動させたあとに周囲を素早く観察し、迅速な行動を取るようにしよう。なおスイッチの中には、写真のように銃で攻撃しないと作動させることができない特殊なものも存在するぞ。

▲序盤で登場するこのスイッチのように、銃で撃つことで作動させられるものもあるのだ。

基本4 マップ画面も活用

効率良くフィールド内の調査を行いたいなら、ゲーム中こまめにマップ画面をチェックするのが一番（まだ足を運んでいない場所がないか確認するのは、基本中の基本だぞ）。なお、マップ画面上で黄色く表示されている場所の大半は、開閉する扉や作動させられるスイッチになっているので、そんな場所はとりあえず◎ボタンを使って何か反応がないか調査してみよう。例えば、「2面で早くも行き詰まってしまった」とか「毒の沼からの脱出ポイントが見つからない」という人は、この手の調査をおろそかにした可能性が高いぞ。

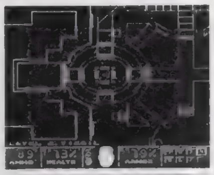


▲マップ画面で黄色く表示された場所を調査すれば、スイッチの見落としもなくなるぞ。

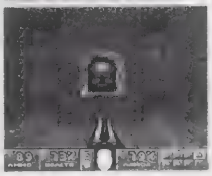
全30ステージを数える"SINGLE PLAY"! その難関ポイントを大攻略

LEVEL2 ◉見つけにくいスイッチ

このレベルでは上の写真の部屋で行き詰まった人も多いはず。ここでは、周囲のドクロ型スイッチを見比べてみよう。1つだけ目の色が違うものがあるはずだ。そのボタンを押せば先に進む道が開けるぞ。



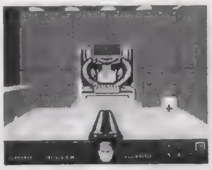
◀マップ画面に注目。この円形の部屋には、重要なスイッチがある。



◀周囲のドクロと目の色の違うものを見つけられるかがポイントだ。

LEVEL14 ◉隠しドア

開始早々、ゴール地点を見つけやすいレベル14。実はこのゴール地点に近づくと、後方で隠し扉が開くのだ。この隠し扉は、一定時間で閉まってしまうので急いで進入し、先にあるスイッチを動かそう。

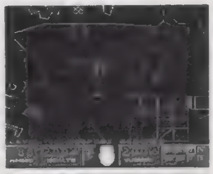


▲〝EXIT〟の表示が書かれたゴール地点。このドアに接近してから……。

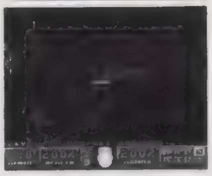
▲Uターンして、すぐ近くの左側の壁を探していけば、こんな隠し扉を発見できる。

LEVEL19 ◉出口を探せ

この広いレベル中でポイントとなるのは、上の写真の場所でドクロキーを見つけることと、マップ右下のエリア（下の写真の場所）の奥に隠されたスイッチを入れること。これで出口への進入を阻む扉が開くぞ。



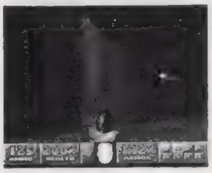
◀マップ上の☆マークに注目。黄色のドクロキーが入手できる。



◀黄色のドクロキーを手に入れたら、マップ右下のこの場所へ。

LEVEL13 ◉見逃しやすい道

「どこを探してもカードキーが見つからない」、あるいは「マップ左下の方の部屋で、怪しい場所があるけれど進入方法がわからない」という人は、マップ左下の方にある円形の部屋を良く探してみよう。実はこの部屋に入ってすぐ左手には、壁際に沿って細い道が続いているのだ。この道を進んだ先の部屋を探せば黄色のカードキーが手に入るはず。あとは、開けられるドアの先をしらみ潰しに調査しよう。

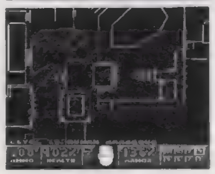


◀わかりにくいが、左の壁沿いには、細い道が続いているのだ。

LEVEL15 ◉階段への進入法

上の写真の石の階段は普通には登れないけれど、近くの高台から階段に向かってダッシュすれば簡単に進入できるのだ。これと同じような移動方法は、ほかの場所でもお世話になることが多いので、覚えておこう。

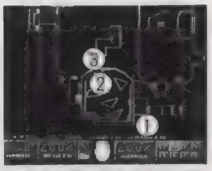
◀これが問題の階段。1段目が高く、普通には進入できないのだ。



◀この場所から階段に向かってダッシュすれば進入できるぞ。

LEVEL29 ◉青のカードキー

「やれることはやり尽くしたのに、青のカードキーが見つからない」という人は、マップ左下のエリア（写真の場所）に行ってみよう。青のカードキーを入手する手順は、①ここのスイッチを入れる（②の柵の一部が一定時間だけ開く）、②この場所からダッシュを使って飛び降り、③の柵を飛び越える、でOK。柵の中には敵も徘徊しているので、注意すること。キーを取れば、自動的にワープするぞ。



▲番号を振ってある3つの場所がキーカード入手の重要ポイント。チェックしておこう。

ポイントQ&A

Q：このゲーム、あまりに難しすぎです。私のような普通の人、あるいはゲーム初心者でも、なんとかクリアできる方法はないものでしょうか？
A：そんな人はゲーム中ポーズをかけ、次のコマンドを入力してみよう。「Ⓐ、Ⓐ、L2、R2 L2、R2、R1、◎」で全マップ閲覧、「Ⓐ、Ⓐ、L2、R2 L2、R2、R1、○」でマップ画面に敵とアイテムを表示してくれるぞ。このコマンドを入力してもクリアできない人は、ウラワザページ（142頁）を見てね。

Final DOOM ™ ©1996 id Software,Inc. All Rights Reserved. Distributed by Gamebank Corp. under sublicense. MIDWAY is a registered trademark of Midway Games Inc. Used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners.

卒業 Vacation

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

そんなに気合いを入れなくても、なんとかなっちゃうこのゲーム。お目当ての女の子と、ラブラブした夏を過ごして下さい。特に「クロスワールド」でエンディングがなかったキャラのファンの人も今回はちゃんとあるので安心してね。時季外れだけれど、水着姿が満載で目の保養にもなるしね。（横山の巫女さん姿がなくて残念な袋）

カワイイ女の子が15キャラも登場する『卒業V』。今回は、彼女たちとラブラブな夏休みを過ごす方法を伝授。恋人エンディングに向けてまっしぐらだ!

発売中	▶¥5,800	▶毎日コミュニケーションズ
SLG+AVG	▶MC(2ブロック)	

©1997 毎日コミュニケーションズ／マーカス

ヒロインたちとハッピーエンドを迎えるためのワンポイント攻略

恋愛モノとしての難易度が非常に低いこのゲーム。それでもお目当ての女の子になかなか会えなかったり、パラメータの表示がなかったりと、進行状況がイマイチつかめない人も多いだろう。そこで今回は彼女たちのスケジュール（2週間分）と、好感度を上げるための方法を紹介するのだ。これで、誰にも会えずに無駄に1日を過ごす……なんてことはなくなるハズだぞ。

◀全員にラブラブのイベントが用意されているぞ。

◉とにかく会いまくろう!

女の子たちの好感度を稼ごうと思ったら、まずは会いまくって会話をすることが重要だ。女の子たちは毎晩夕食のときに翌日の移動先を教えてくれるが、それは1日に行動できる3回（午前・昼・午後）のうちの1カ所だけ。ほかの2カ所については、右の表を参考にしてほしい。また女の子と会ったときに出てくる選択肢は、つねに相手のことを考えた選択をするのがベスト。また複数の女の子が出てきた場合は、お目当ての子を立てるように。

▲目当ての娘がいない場合は、全員を立てるような解答が吉。

15人の女の子のスケジュール表

		伊藤	三波	戸塚	横山	西川	谷	犬塚	安田	桜井	石橋	中本	加藤	新井	志村	高城
8/2	①	河	湖	ビ	港	港	河	ビ	珊	遺	遺	ビ	河	町	ビ	ビ
	②	◎洞	珊	港	川	川	◎洞	港	町	ビ	ビ	港	◎洞	遺	港	港
	③	島	川	町	遺	遺	島	町	湖	河	河	町	島	港	町	町
8/3	①	遺	洞	川	町	河	河	珊	町	町	遺	湖	町	町	洞	洞
	②	河	川	港	洞	島	島	ビ	洞	洞	河	珊	洞	洞	川	川
	③	洞	◎島	遺	ビ	珊	珊	☆港	ビ	ビ	洞	町	ビ	ビ	◎島	◎島
8/4	①	川	島	◎河	ビ	島	◎河	川	珊	島	町	◎河	湖	珊	島	珊
	②	洞	◎湖	島	遺	◎湖	島	洞	ビ	◎湖	珊	島	港	ビ	◎湖	ビ
	③	河	◎遺	港	川	◎遺	港	河	湖	◎遺	ビ	港	☆珊	湖	◎遺	湖
8/5	①	洞	◎珊	遺	港	ビ	湖	◎珊	遺	遺	洞	洞	◎珊	洞	町	港
	②	珊	島	湖	遺	河	川	島	湖	湖	◎珊	◎珊	島	◎珊	洞	遺
	③	河	川	ビ	町	珊	港	川	ビ	ビ	河	河	川	河	島	町
8/6	①	川	☆洞	島	川	島	川	河	川	ビ	湖	河	河	湖	川	珊
	②	珊	☆洞	港	珊	港	珊	◎遺	珊	島	町	◎遺	◎遺	町	珊	ビ
	③	町	☆洞	遺	町	遺	町	ビ	町	珊	川	ビ	ビ	河	町	港
8/8	①	◎河	港	ビ	洞	珊	遺	遺	洞	遺	洞	町	ビ	◎河	◎河	遺
	②	港	町	◎川	珊	島	ビ	ビ	珊	ビ	珊	湖	◎川	港	港	ビ
	③	島	珊	町	遺	湖	◎港	◎港	遺	◎港	遺	☆河	町	島	島	◎港
8/9	①	港	ビ	町	◎遺	ビ	町	洞	◎遺	◎遺	◎遺	◎遺	河	洞	町	川
	②	ビ	遺	河	◎洞	遺	河	島	◎洞	◎洞	◎洞	◎洞	珊	島	河	港
	③	遺	珊	◎湖	島	珊	◎湖	川	島	島	島	島	ビ	川	◎湖	☆町
8/10	①	川	川	川	珊	◎島	珊	町	◎河	港	河	湖	珊	川	川	湖
	②	洞	洞	洞	◎島	河	◎島	港	河	ビ	町	川	◎島	洞	洞	川
	③	◎港	◎港	◎港	洞	港	洞	ビ	湖	河	☆珊	遺	洞	◎港	◎港	遺
8/11	①	◎川	洞	湖	洞	珊	ビ	珊	町	珊	珊	町	珊	港	洞	川
	②	洞	◎遺	珊	◎遺	ビ	町	ビ	河	ビ	ビ	河	ビ	島	◎遺	洞
	③	町	島	ビ	島	◎河	☆川	◎河	港	◎河	◎河	港	◎河	洞	島	町
8/12	①	☆河	川	港	湖	町	洞	町	遺	川	港	洞	洞	川	川	港
	②	☆河	町	洞	遺	◎港	ビ	◎港	川	町	洞	ビ	ビ	町	町	洞
	③	☆河	◎ビ	湖	珊	遺	島	遺	港	◎ビ	湖	島	島	◎ビ	◎ビ	湖

◉夜イベントで好感度チェック

夜中に女の子が部屋に訪ねてくる〝夜イベント〟では、好感度の1番高い女の子がやって来る。このイベントは、各女の子に5種類あり、見た回数がエンディングに関わってくる。ハッピーエンドを目指すなら、好感度を上げるのは1人にしぼろう。

▲女の子の好感度が同じ場合、スケジュール右上表内で名前が左側にある順に優先される。

◉恋愛イベントでラブラブ度アップ

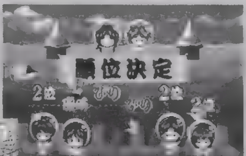
〝夜イベント〟を数回こなすと、以下の場所で各キャラの〝恋愛イベント〟が発生する。なお、ここでの省略表記も右表に準拠している。伊藤：洞・河・ビ・町、三波：港・湖・島・遺、戸塚：島・町・湖・河、横山：珊・港、西川：珊・島、谷：島・ビ、犬塚：港・珊瑚、安田：遺・ビ、桜井：ビ・珊、石橋：町・島、中本：遺・ビ、加藤：珊・遺、新井：ビ・湖、志村：河・ビ、高城：ビ、川、となっている。〝夜イベント〟のあとは、チェックしてみよう。

スケジュールの見かた

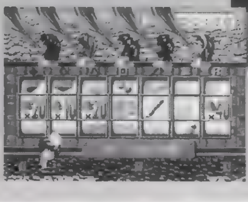
日付の抜けている7、13日には「15人で1番好感度の高い女の子と一緒に冒険をする」強制イベントが発生。表内の①、②、③はそれぞれ「午前・昼・午後」を表し、女の子はその順に場所を移動するのだ。また、省略文字は「ビ：ビーチ、湖：湖、遺：遺跡、港：港、洞：洞くつ、川：川、河：河口、珊：珊瑚礁、島：離れ小島、町：町」を意味しているぞ。それから、移動先に◎のついているものはミニゲーム、☆のものはイベントが起こる場所だ。

◉ミニゲームはとっても重要なのだ!

特定の場所に行くと始まるミニゲーム。成功しても失敗してもメッセージの変化があまりなく、本編とは独立したオマケ的な存在に感じる人も多いはず。しかしこのミニゲームでの成績は、女の子の好感度にしっかり影響してくる重要なものなのだ。そこでここでは、好成績を出すのがとっても難しいミニゲーム、3種類に用意されたウラワザ（好成績が簡単に出せる方法）を紹介しよう。



▲「水中漫才」では、とにかくボタン連打の速さが重要だぞ。



◀「カレーをつくろう」のスロットは目押しが可能。慎重に!

降ヤシ確率100%

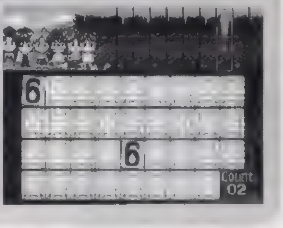
ルール説明の画面に入る前からL1、L2を押したままにしてこのミニゲームを始めると、以下の隠しコマンドを実行できるぞ。ヤシの木を蹴るパワーを決めるときにセレクトを押すと、最大パワーでヤシの木を蹴ることが可能。また、ヤシの実が降り始めてからセレクトを押すと、自動的にヤシの実をガードしてくれるぞ。

私の思いは竿の先

まずはルール説明の画面に入る前にL1、R1、スタート、セレクトを押したままにして、このミニゲームを始めてみよう。そうすると、水の中にいる魚（もの）がすべて「レア魚」になるのだ。この「レア魚」とは、通常ではごくまれにしか登場しない魚のことで、釣り上げると女の子が必ず喜んでくれるという嬉しい魚なのだ。

神経衰弱探検隊

ルール説明画面に入る前からL1、L2、□、⊗、セレクトを押したままにしてこのミニゲームを始めてみよう。すると、1枚のカードを除いたすべてのカードの数字が「6」になるのだ。こうなれば神経衰弱のゲームも簡単。このコマンドを入れれば必ず、すべてのカードを合わせて、めくることができるはずだ。



ポイントQ&A

Q：宿の夕食シーンでは、カワイイちびキャラがちょこんと座っており、見てるだけでも楽しいですが、夕食の種類はいったい何種類あるんですか？

A：このシーンで登場する夕食は、「海鮮寄せ鍋」「ステーキ」「カレー」「フルーツ山盛り」「焼き魚定食」「ラーメン」「ロブスター」「魚の活け作り」「巨大ケーキ」「たこ焼き山盛り」「チキンの丸焼き」「すし」「お茶漬け」「かき氷」と、全部で14種類もあるのだ。一度全部見ることにチャレンジしてみては？

©BANDPRESTO 1997

くるみミラクル

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

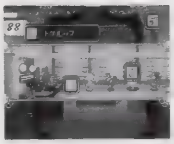
このＳＬＧには、ゲーム全体に〝ほのぼの〟とした雰囲気が漂っている。こんな魅力があるからこそ「次はどんなギャグで笑わせてもらえるのかな」といった興味がそそられ、繰り返しプレイしたくなれるのかもしれない。その意味では、こういった雰囲気の作り方も侮れないものだな、と改めて感じさせられた。　（城イドム）

今回はくるみが覚える魔法の入手方法を大公開だ！　前号の〝シナリオ閲覧マニュアル〟といっしょに利用して、攻略に役立ててみてね!!

発売中 SLG	▶¥5,800　▶バンプレスト
	▶MC（1ブロック）

イベントを通して魔法を入手する手段を徹底紹介！

前号のシナリオ閲覧マニュアルの続きとして、今回は魔法入手方法について説明するぞ。魔法はシナリオやお手伝いを通して入手できるけれど、ここではイベントで入手できるケースにスポットをあてて表にまとめてみた。参考にしてみてね。



◀新たに覚えた魔法が、シナリオ解決に重要な役割を果たすことも多いのだ。

シナリオ名	入手できる魔法	属性	Lv.	入手可能にするための条件
はじめてのおつかい	トケルッス	水	1	クリア報酬
くるみの海岸大決戦	カサパサプー	火	1	クラゲに魔法が効かず、火の妖精を助ける
	トケルッス	水	1	クリア報酬
真夜中のフルーツ泥棒	ガッキーン	土	1	クリア報酬
ミモザさんを救え	サスサス	水	1	依頼を受けてカンパチを助ける
	トケルッス	水	1	呪いとわかってから水の妖精を助ける
	カエカエ	火	2	クリア報酬
	ニセニセ	土	2	クリア報酬・カエカエを持っているとき
ラブラブ大作戦	ニセニセ	土	2	アプルのヒントを聞き、バイアの依頼をクリア
	カエカエ	火	2	ナギサ・ミモザのヒントを聞き、バイアの依頼をクリア
	ペラペラ	水	1	偽者で告白練習中にディッシュを連れてきてクリア
	チョッチ	火	2	上記以外の方法でクリア
まぼろしの[illegible]を探せ	プワンプワン	風	1	ヒドラと会って逃げて帰り、コーラルの依頼をクリア
	チョッチ	火	2	クリア報酬
チャーチにチャージ！	トケルッス	水	1	教会の地下で幽霊に会ったあと、両親からもらえる
	チョーオッケース	火	1	クリア報酬
裏山の赤い牙	サスサス	水	1	彼女を治せないまま、バイアの依頼をクリア
	マホマホーン	水	2	クリア報酬
	シュバババーン	水	3	クリア報酬（マホマホーンを持っている）
ナギサちゃんの恋	ノビノビ	土	2	クリア報酬
お宝バトルロイヤル	メケメケ	土	2	クリア報酬
愛なき侵入者	ヘクショーン	風	2	カレンの部屋に誰かいることを知ってからバイアのところでアリサと戦って勝つ
	トケルッス	水	1	カレンの部屋に誰かいることを知ってからバイアのところでアリサと戦って負ける
	カエカエ	火	2	クリア報酬
	ビカビカーン	風	3	クリア報酬（カエカエを持っている）
渋いギャングの悩み	ガッキーン	土	1	クリア報酬
	ビュンビューン	風	3	クリア報酬（ガッキーンを持っている）
走れココア！	ヒソヒソ	風	1	クリア報酬
	シュボボーン	火	3	クリア報酬（ヒソヒソを持っている）
お見合いをぶっこわせ	バケルーン	火	2	ピルム、ミモザのヒントを聞き、依頼をクリア
名もなく顔もなく…	マホマホーン	水	2	マホマホーンを持たず、ライバルの好感度が70以上
	ノビノビ	土	2	木の場所を知ってからゴゼットと話す
	プワンプワン	風	1	クリア報酬
	タリラリ	風	2	クリア報酬（プワンプワンを持っている）
ドラゴン！本勝負	チョーオッケース	火	1	ドラゴンにおびえて一度帰ったあと、依頼をクリア
	ザンザーン	水	3	クリア報酬（オマヌケ度が41以上）
	モアトケルッス	水	3	クリア報酬（オマヌケ度が40以下）
あるロッカーの帰郷	カエカエ	火	2	カエカエを持ってなく、アヤメと話す
	キエルーン	風	1	カエカエを持っていて、アヤメと話す
	ドキドキーン	水	2	コーラルの好感度が46以上でミモザと話すかステラ、ナギサ、コーラルからヒントをもらえる
	シュババーン	水	3	クリア報酬

シナリオ名	入手できる魔法	属性	Lv.	入手可能にするための条件
本家VS元祖	チョッチ	火	2	クリア報酬
	ビカビカーン	風	3	クリア報酬（チョッチを持っている）
	ベシベシ	火	3	クリア報酬（チョッチ、ビカビカーンを持っている）
むかしばなしの真実	タリラリ	風	2	クリア報酬
魔法石争奪バトル	オドロオドロ	火	2	クリア報酬
	ソヨソヨ	風	2	クリア報酬（オドロオドロを持っている）
くるみはアイドル？	シュボボーン	火	3	歌う前に入れ替わった場合のクリア報酬
	シンクーダ	風	2	カレンの歌が口パクと知った場合のクリア報酬
200年の約束	ドシャドーン	土	3	クリア報酬
ゾンビな嫌がらせ	シンクーダ	風	2	ゾンビが出現した場合、風の妖精からもらえる
	モアトケルッス	水	3	ナギサの仲間になったときのクリア報酬
	トルトル	土	2	コーラルの仲間になったときのクリア報酬
	シュボボーン	火	3	クリア報酬（モアトケルッス、トルトルを持っている）
	ベシベシ	火	3	クリア報酬（モアトケルッス、トルトル、シュボボーンを持っている）
グラニューの弟子現る	チョッチ	火	2	クリア報酬
	アヤアヤ	水	2	クリア報酬（チョッチを持っている）
消えた子犬を探せ	トメトメ	火	3	クリア報酬
怪獣ヤラセ地獄	トルトル	土	2	クリア報酬
砂漠へ送る愛の花	ゴーレムパンチ	土	3	大岩の突破法を知り、ミモザの依頼をクリア
	アヤアヤ	水	2	トラップの前で、スティールからもらえる
	ビュンビューン	風	3	クリア報酬
	ビカビカーン	風	3	クリア報酬（ビュンビューンを持っている）
	シュババーン	水	3	クリア報酬（ビュンビューン、ビカビカーンを持っている）
	チサチサ	火	1	クリア報酬（ビュンビューン、ビカビカーン、シュババーンを持っている）
グラニュー最後の秘湯	ドショウライ	土	3	地の魔神を倒す
	カショウライ	火	3	火の魔神を倒す
ドラゴン相手に肝試し	バケルーン	火	2	依頼を引き受ける前にアヤメと話す
	チサチサ	火	1	クリア報酬
	ドシャドーン	土	3	クリア報酬（チサチサを持っている）
	モアトケルッス	水	3	クリア報酬（チサチサ、ドシャドーンを持っている）
海魔めざめる	ゴーレムパンチ	土	3	ミモザと話すともらえる
	ビカビカーン	風	3	クリア報酬
	カベカベ	土	1	クリア報酬（ビカビカーンを持っている）
	サムイッス	風	3	クリア報酬（カベカベ、ビカビカーンを持っている）
まぼろしの珍味	ソヨソヨ	風	2	トリュフを渡したあと、カレンの依頼をクリア
	ビカビカーン	風	3	クリア報酬
	サムイッス	風	3	クリア報酬（ビカビカーンを持っている）
	チサチサ	火	1	クリア報酬（ビカビカーン、サムイッスを持っている）
出た！伝統の大惨事	シュボボーン	火	3	クリア報酬
	シュババーン	水	3	クリア報酬（シュボボーンを持っている）
	チサチサ	火	1	クリア報酬（シュボボーン、シュババーンを持っている）
	ビュンビューン	風	3	クリア報酬（シュボボーン、シュババーン、チサチサを持っている）
くるみファイト！	シュボボーン	火	3	クリア報酬
	シュババーン	水	3	クリア報酬（シュボボーンを持っている）
	ビカビカーン	風	3	クリア報酬（シュボボーン、シュババーンを持っている）
	ビュンビューン	風	3	クリア報酬（シュボボーン、シュババーン、ビカビカーンを持っている）

ポイントQ&A

Q：上記の表に載っていない「メショメショ（水）」や「スカターン（土）」などの魔法はどうやって覚えるんですか？

A：上の表はそれぞれ優先的に覚える魔法を示していて、この時点でその魔法をすでに覚えている場合には、代わりに状態（残り日数／好感度）に即した魔法を覚えることができるのだ。例えば「メショメショ」は62～60日、ライバル好感度61以上、「スカターン」なら18～５日、アプル好感度71以上で、覚えるチャンスが訪れるぞ。

ムーンライトシンドローム

この『ムーンライト』のテーマは人の心に内在する"狂気"。心霊現象を主に扱っていた前作とは違う、リアルな恐怖のシナリオがキミを直撃する。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

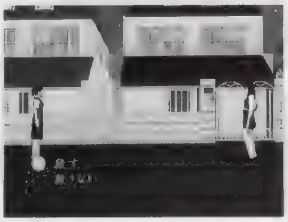
個人的には非常に好きなゲームなんですが、編集部内でのウケはいまいちよくないようで……。エヴァとかのように、この作品についての討論の1つも交わしてみたかったんですが、残念。読者さんのなかにも「オレ的ムーンライト論」がありましたら、ぜひ「袋のムーンライトの謎」係までおハガキを。ウソですけどね。　(袋)

発売中 AVG	▶¥6,200 ▶ヒューマン

©HUMAN 1997

狂気に満ちた10のシナリオを乗り越えるワンポイント攻略

ゲームというより、映画や小説を見るようなプレイ感覚を持つこの『ムーンライトシンドローム』。ゲーム中に現れる選択肢も、その後のメッセージに変化が現れる程度で、大きくストーリーが分岐するというモノではない。ゲーム自体を進行させることも決して難しくはないのだが、この作品の持つ難解なテーマと現実離れしたシナリオ展開に、頭を悩ませた人も少なくはないだろう。今回は、そんなプレイ中にひっかかりそうな部分を、各シナリオごとにピックアップ、ワンポイント攻略をする。まだクリアしていない人は、今回の記事を参考に衝撃のエンディングをいち早く体感して欲しい。



◀選択肢によるゲームオーバーはないので安心しよう。

◀キャラクター同士の複雑な人間関係も、謎の一つである。

第1章 「プロローグ」

『トワイライト』から1年後、雛城(ひなしろ)の街にまた事件が!?

この章で気をつけなくてはならない所といえば、夜にミカが彼氏(スミオ)からの電話を受けて家を抜け出すシーン。このときはダッシュは厳禁だ！　早く家から抜け出したいのはわかるが、大きな足音を立てると母親に気づかれてしまう。この章では、まだその因果関係は見えないものの、物語のカギを握るキャラはすでに登場している。彼らのセリフは1つ残らずしっかりと聞いておこう。今はわからなくても、後半できっと理解できるときが来るはずだ。

第2章 「夢題 むだい」

実質的なプロローグ。一連の事件の発端とも言えるシナリオ

リョウが主人公の章。クラブ（ロストハイウェイ）でのイベントが進行しない、という人は以下の順番に進んでみよう。「B2Fにいるヤヨイと会話→B1Fのバーでキミカと会話→再びホールでヤヨイと会話→隠し部屋、という手順でシナリオは進行する。ちなみに、このシナリオは「ムーンライト」の世界では、プロローグとほぼ同時に進行している。劇中では、スミオとキョウコの死のタイミングがあやふやに感じるが、正確にはスミオ→キョウコの順に死んでいるのだ。

第3章 「奏遇 そうぐう」

白髪の少年ふたたび。ミカの身についに異変が起こり始める

冒頭のカヅキとの会話は、しつこく3回食い下がれば(何かない?)、科学の広瀬先生の情報を入手。この後、ユカリの教室（チサトに会う）→屋上（ユカリと会う）と移動すれば、ユカリと一緒に科学室を調べることができる。ただ、この探索は、クリアに必須というわけではない。簡単にシナリオを終わらせたければ、最初にカヅキと別れたあと、昇降口で「下校する」を選ぼう。すると、ラクロス部へ移動するので、そこで右側の窓とドアを調べればイベントが発生する。

第4章 「変嫉 へんしつ」

何度もくり返すことのないように住宅地での選択肢は慎重に選ぼう

選択肢の多いこのシナリオでもっとも注意したいのは、住宅地で3人の男女と会話するシーンだ。かなり選択の幅が多いのでスペースの関係上、今回はここを抜けるための選択の一例を紹介しよう。最初の男には「答えない」、次の男には「話す→ゲームのことを聞く→逃げる」、最後の女には「逃げる→見た」でOK。選択を間違うと、最初の男の所に戻されてしまうので注意。分岐が多い分、会話のバリエーションもたくさんある。いろいろ試してみるのもおもしろいかも。

第5章 「片倫 へんりん」

校舎のつながりが異常なのは縦方向だけということを覚えておこう

空間のつながりがメチャクチャになった校舎の中を歩き回るシナリオ。最終的に、南校舎の3F（ミカの教室前）にたどり着けばクリアとなる。「南校舎3F（スタート地点）からずっと階段を使い、北B1F→南屋上→北1F→南2F→北2F→南屋上→南4F→北3F→北4Fと進み、渡り廊下(左右どちらもOK)を進むのが1番簡単なルートだろう。だが、たどり着いた場所や回数でメッセージが変化する場合もある。最短ルートが必ずしもベストではないことを覚えておこう。

第6章 「浮誘 ふゆう」

『ムーンライト』ならではの重いテーマに気分までも重くなる

シナリオ冒頭の図書室でPHSを探すシーンでは、左から3番目、画面1番手前の本棚の後ろ側を調べると発見できる。シナリオ後半の団地探索シーン、団地を外側から見て電気のついている部屋を訪ねるという所での注意点を1つ。この団地には、各階とも4号室は存在しない。つまり、3号室の次は5号室になるのだ。あとは出てくるメッセージ順番に、部屋を訪ねていこう。ただし、1010号室を訪ねるときは、先に隣の1009号室を訪ねていないと、階段まで戻されてしまう。

第7章 「電破 でんぱ」

次々と場面が変わる忙しい展開。現実はどこにあるのか?

ミカ自身が壊れ始める、最初のシナリオとなる章。特に注意する点はないが、ユカリと訪れたクラブのB2Fでの会話選択では、「踊ってみようかな」を選ばないとシナリオは進行しないぞ。次の日の学校では、1時間目と2時間目のあとの休み時間にそれぞれイベントが起こる。これらは授業後にミホに話しかけることで発生するが、どちらもリアルタイムでの制限時間があるので、見たい人は急いで行動すべし。ちなみに、シナリオクリアには直接関係はない。

第8章 「開扉 かいぴょう」

シナリオ的に重要な意味を持つ章。メッセージは聞き逃すな

同じ電車に乗り合わせた、さまざまな人たちの心の声を聞くことになるシナリオ。この章も、メッセージに導かれるままに行動していけば、難なくクリアすることができるだろう。各乗客の"心の声"を1度でも聞けば、次の乗客の"心の声"を聞くことができる。シナリオの最後では、今まで不鮮明だったミカとスミオの関係についての一部が明かされるので聞き逃しのないように。今までにシナリオで出てきたキーワードも、そろそろつながりを見せてくるはずだ。

第9章 「慟悪 どうあく」

前作を思い出させる探索中心のシナリオ、怪しい場所は調べまくれ!

「ムーンライト」最大規模のシナリオ。この章は、以下のような流れで話が進んでいく。「2-3：カヅキの行方を聞く→ロビー：カヅキと会話→ラクロス部部室：ミカのロッカーからナイフ入手→科学室：広瀬先生と会話→屋上：アリサと会話→天文台：ミユキと会話→天文台：ミユキの死体発見→校舎内：各フロアを探索→生物室：アリサ危機一髪イベント→受付：大理石の柱を調べる→校長室：モニタールーム発見→地下室：謎の手術室を発見」。真相はその目で確かめよう。

第10章 「エピローグ」

夜の校舎の中は非常に暗い。行き先を見失わないように注意しよう

複数のキャラを順に操作する最終シナリオ。各キャラのクリア条件は以下の通り。アリサは、北3Fからスタートになるので5Fを目指そう。するとイベント発生後、次のユカリと交代になる。ユカリは受付から。チサトたちとの待ち合わせでは、1分経過すればイベント発生。動いていてもいなくても、結果は同じなのでじっと待っていよう。続いてリョウ。校舎外にいるので昇降口から中に入り、ヤヨイと会話をしよう。そして最後のチサトは、北5Fへ向かえばOK。

ポイントQ&A

Q：エンディングの最後のシーンがいまひとつ理解できません。結局ミカは死んでしまったのでしょうか……？

A：8章で、"この世の果て"に行ってしまった時点で、ミカは死んでしまったとも考えられる。またそれとは別の意見としては、3章～9章まではリョウの内面世界での妄想で、ミカはこれ以前にすでに死んでおり、ラストシーンの紙袋の中身は "ミカのモノ" という考えもある。まあ、あくまでも解釈は人それぞれですが。

©1997 KOEI CO.,LTD.

大航海時代外伝

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

やってみなければ面白さのわからないゲームってありますよね。この「大航海時代」シリーズもそんな作品です。硬派なイメージのある光栄さんのゲームの中でも、非常にとっつきやすく気がつけば長時間プレイなんてことも。とくにこの「外伝」は、バランスも良く、初めてこのシリーズをプレイする人にも最適ですよ。　(袋)

自由度の高さゆえに、自分が今シナリオのどこら辺にいるか見落としがちなこの『外伝』。今回はそんなときに役立つ、航行順路を掲載したぞ！

発売中 SLG+RPG	▶¥6,800　▶光栄
	▶MC（3ブロック）

2人の主人公のエンディングまでの道のりを順を追って完璧紹介

ミランダ編◉世界一の冒険家を目指して

一応、初心者向けということになっているミランダ編。「大航海時代」の自由度を絵に描いたようなシナリオで、道筋に大きな制約はない。基本的には人から頼まれた〝お使い〟をこなすことで冒険名声を上げていき、最終的にはピエトロとの名声勝負に勝てば最終イベントが発生するのだ。今回は、そんなミランダのシナリオを効率良く進めるための航行順路を紹介しよう。でも、このゲームは自由度が高いので、このルートはあくまでもプレイ上の道しるべとして参照してほしい。次で紹介するサルヴァドル編でもそれは同様だぞ。

1. **ジェノヴァ**：出港
2. **ナポリ**：ジュリアーノ教授から手紙を受け取る
3. **ボルドー**：教授の手紙を届ける
4. **アムステルダム**：メルカトールと契約
5. **エジプト**：スフィンクス像の調査（教授からの依頼）
6. **イギリス**：アーサー王の聖杯の調査（冒険名声 1,500、教授からの依頼）。オットーとの出会い
7. **グリーンランド**：聖杯を発見
8. **ナポリ**：ヤコブ艦隊に襲われる。サルヴァドルが助けにくる
9. **ジェノヴァ**：総督に「珍しい物を見つけてこい」と依頼される（冒険名声 2,000）。勅命を果たすと貴族の称号が貰える。
10. **ジェノヴァ**：幻の魚シーラカンス探し（冒険名声 1,500、教授からの依頼）
11. **アフリカ**：シーラカンス発見
12. **ナポリ**：新大陸の遺跡の調査(冒険名声 3,000、爵位を持っている、総督にピエトロの消息を聞いている、教授からの依頼)
13. **中南米の無人島**：サルヴァドル&ホーレスに会う。アルジェまで乗せて欲しいと頼まれる
14. **ヴェラクルス**：コンキスタドールと戦闘。カチュアパ救出
15. **南米西海岸**：（ナスカ）地上絵を発見
16. **アムステルダム**：メルカトールから人（エルネスト・ロペス）捜しを依頼される
17. **タマタブ**：エルネスト発見。ハイク（イスラム民族衣装）入手
18. **ナポリ**：「インスピレーションが湧く物」を探してくる（冒険名声 5,000、教授からの依頼）
19. **インド西海岸**：シヴァ神（インドの神様）の像を発見
20. **ナポリ**：カレーのスパイスの買い出し（冒険名声10,000、教授からの依頼）
21. **インド他**：各種スパイスを入手
22. **ジェノヴァ**：リスボンの公爵レオンからピエトロの行方を聞く（冒険名声15,000）
23. **マッサワ**：ピエトロと再開。世界一の冒険家の名をかけて名声競争を始める
24. **ナポリ**：「金縷玉衣（きんるぎょくい）」の探索
25. **長崎**：ガスパル・ピレリーから劉魁星（りゅう・かいせい）の救出を頼まれる
26. **長安**：王秀迅（おう・しゅうじん）に捕えられ、珍獣センザンコウの捕獲を命ぜられる
27. **日本南西沖の島**：センザンコウ発見
28. **長安**：劉魁星救出（イベント開始から2カ月以内にサンゼンコウ発見の場合）。聖王母の剣入手
29. **長安近くの川岸**：金縷玉衣を発見
30. **ナポリ**：「常識を打ち破る珍獣」の探索（冒険名声30,000、教授からの依頼）
31. **オーストラリア**：カモノハシ発見
32. **ジェノヴァ**：ミランダがついにピエトロを超える（冒険名声40,000）
33. **中南米**：コンキスタドールと争うピエトロと会う（中南米でコンキスタドールとの一騎討ちを4回していること）
34. **サント・ドミンゴ**：フェレロ公爵にコンキスタドール撲滅の手助けを頼む。妖精の鎧入手
35. **南米西海岸**：太陽の石を発見
36. **ハバナ**：コンキスタドールの首領ジル・デ・ロルカと遭遇。ピエトロと合流
37. **カタルヘナ**：サルヴァドルにコンキスタドール壊滅を依頼

サルヴァドル編◉父を越える海賊となれ

サルヴァドルは海賊という設定のためか、どうしても戦闘主体のイベントが多い。もちろん戦闘に負ければゲームオーバーになってしまうので、サルヴァドル編で1番気にしなければいけないのは戦力の増強だろう。下で紹介しているイベントも飛ばせる物も多数あるが、安全にシナリオを進めるには全部こなした方が◎。

1. **アルジェ**：出港
2. **セビリア**：リオーノ登場（海賊名声 2,000）
3. **セウタ**：セウタの酒場女アンナから〝カモ（ヤコブ艦隊）〟の話を聞く
4. **ナポリ**：ミランダと遭遇（海賊名声 4,000）。ヤコブ艦隊と対戦
5. **アルジェ**：ジョカとの名声競争がスタート（海賊名声 9,000）
6. **リスボン**：ピエトロからウルグ・アリの行方を聞く（ウルグ・アリ討伐のイベントに入るには、名声競争スタート後2カ月以内に海賊名声に+6,800しなくてはダメ）
7. **ストックホルム**：ウルグ・アリ戦
8. **アルジェ**：シュバイツァ獲得(ウルグ・アリを自力で倒した場合)。「オスマン艦隊を叩け」との指令を受ける（ジョカとの名声競争に負けた場合発生）
9. **セウタ**：レベッカ・ガートランドと遭遇(名声競争で期限切れの場合は現れない)。ピゴール兄弟から「女海賊カタリーナを討て」と勧められる(名声競争に負けるか、期限切れでレベッカにウルグ・アリを撃たれてしまった場合)
10. **アルジェ**：海賊本拠に戻ろうとホーレスが提案（海賊名声20,000）
11. **ニコシア**：シャルーク討伐（上記のアンジェで夜中の2:00〜4:00の間にハイレディンの目を盗んで出撃すること)。シャルーク艦隊戦退却
12. **ハンブルグ**：ウォルフ博士と会う。新型砲の開発が始まる
13. **セウタ**：アンナから高性能火薬の情報を聞く
14. **中国**：英国艦隊、オットー・スピノーラが登場（ウルグ・アリを自力で倒した場合）
15. **堺**：ガスパル・レピリーと会う。高性能火薬、王秀迅（おう・しゅうじん）の情報を聞く
16. **長安**：王秀迅艦隊と対戦。高級火薬を入手する
17. **ハンブルグ**：重カノン砲完成。海賊階級の最終段階バリアンテ（英雄）になる。バリアンテになる条件は所持する金塊を 250個以上にすること(バリアンテにならないと、以後ストーリーが進展しない)
18. **ニコシア**：対シャルーク艦隊戦に参加（海賊名声30,000)。ニコシア海賊の首領マホメッド・シャルークにホーレスが捕えられるが、レベッカの乱入でなんとか逃亡
19. **アルジェ**：ジョカの罠にはまり身柄を拘束され、リオーノが殺される。小舟を奪い脱出するが、中南米の孤島へ漂着
20. **中南米の孤島**：ミランダに遭遇、アルジェまで船に乗せて貰う
21. **アルジェ**：アジトにいたアルジェ海賊4人衆の1人トレボールを締め上げ、ハイレディンの居場所を問い詰める。自分の船を奪還
22. **ナポリ**：ジュリアーノ教授から伝説の鎧の情報と引き換えに「珍獣の探索」を依頼してくる（海賊名声35,000）
23. **セイロン**：ドードーを捕獲悪龍の鱗の地図を入手
24. **ナポリ**：アルジェ海賊副首領アイディン・レイスとの戦闘
25. **ベルゲン**：悪龍の鱗を入手
26. **ボルドー**：モルデス教授から妖精の涙の情報を得る。ギルバート卿の艦隊を襲撃。妖精の涙を入手。オットー（ウルグを自分で倒している)、カタリーナ・ヴェルデと遭遇するが直接対決 はない
27. **ストックホルム**：死んだと思われていたリオーノと会う。リオーノと戦い、ロキの鎧を入手
28. **ハンブルグ**：アルジェ海賊首領ハイレディン・レイスとの一騎討ち(海賊名声45,000)。ジョカが乱入、ハイレディンを殺害。魔剣グラムを入手
29. **リスボン**：ガスパルからジョカの行方を聞く
30. **カイエンヌ**：ジョカに拉致されたウォルフ博士の救出に向かう。キャロネード砲入手
31. **アマゾン川上流**：ジョカの要塞へ。最終決戦

電撃PSではみんなの質問を大募集中です!!

あて先　〒101　東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館5階　電撃PS編集部　「電撃Q&A」係まで

ふと気がつけば、今年もあと1カ月半。慌てて買いだめてしまったゲームをプレイしてみたものの、肝心な所で行き詰まってしまった……。これじゃ今年買ったゲームが今年中に終わらないっ！　と、お嘆きのあなた！　そんなときこそ、この電撃プレイクエスチョンがあなたの悩みを解決してくれます。もし、あなたがゲームをプレイして悩むことがあったなら、私たちにお便りを下さい。暇なのか忙しいのかわからない、優秀なライター陣がきっとあなたの力になってくれるハズです！

ポイントQ&A

Q：貿易をしていても全然儲かりません。何か手っ取り早くお金が儲かる方法はないんでしょうか？　ちなみにミランダ編なんですが……。
A：どのくらい〝手っ取り早く〟なのか分からないですが、序盤で1番効率がいいのは「アテネ（美術品）からイスタンブール（じゅうたん）」の2点貿易でしょう。まぁ、苦労もしないでお金を儲けようという姿勢はこのゲームではあまり通用しないので、少しは世間の波に揉まれたほうがいいかも知れませんね（笑）。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制 月～金曜日 AM10:00～PM4:00　デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制 月～金曜日 AM10:00～PM4:00　デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制 月～金曜日 AM10:00～PM4:00　デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制 月～金曜日) AM10:00～PM4:00　ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制 月～金曜日) AM10:00～PM4:00　将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制 月～金曜日 AM10:00～PM4:00　サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)

単科 月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00　ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制 月～金曜日) AM10:00～PM4:00　プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

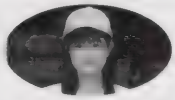
- ■BASICゲームプログラミングコース
- ■C言語ゲームプログラミングコース
- ■アセンブラゲームプログラミングコース
- ■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

- ■サウンドコンポーザーコース

1998年4月生学校見学会実施中!

速報! ゲーム会社内定者続々!

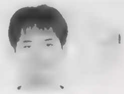


ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 江上清香さん

この度(株)ネメシスにプログラマーとして採用が決まりました。コンピューターの「コ」の字も知らない私でしたが、学校と自分を信じて頑張ってきた結果、夢をかなえることができました。この学校の良いところは、先生がとっても熱心で夜遅くまで教室に残って、質問にこたえてくれることです。私は、自信を持ってこの学校をお薦めします。

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 藤木 亮くん

このたび(株)セガ・エンタープライゼスよりグラフィッカーとして内定をいただきました。これも当学院のムダの無いカリキュラムと先生方の適切な指導のおかげだと思います。今後はゲームをあまりしない人がゲームに興味を持つような、またはゲームばかりしている人が他の事にも興味を持つようなゲーム作りをしていきたいと思います。



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 坂井真志くん

このたびゲーム会社にプログラマーとして内定をいただきました。生徒1人に1台ずつパソコンが与えられ、それを1日中専有できた事、そして、プログラム・グラフィック・サウンドといったゲーム開発に必要な一通りの知識を得られた事が今回の就職内定につながりました。これからはプログラマーのエキスパートを目指し、将来的にゲームデザイナーを目指していきたいと思っています。

企画・シナリオ1期生一発合格! 女性プログラマーも続々誕生!

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

パワフル ケン引 ガリバー
Gulliver DX
1日15分ケン引するだけのラクラク伸長法

身長アップ
目標10cm！

地球上のあらゆる生命体は引力に逆らって生きている。まして直立歩行の人間は、なおさらだ。その結果、現代人の99%は背骨、腰、股関節に何らかの異常や変形があるといわれている。ゆがみや縮みは大人だけではない。子供の体もリッパにゆがんでいる。20才を過ぎ筋力が弱まるにつれ、さらに人間の体は縮んでくる。こうした体のゆがみや縮みを解消し、さらに伸長効果を発揮する夢のマシン、それがガリバーである。身長でお悩みの方、ぜひお試しいただきたい。

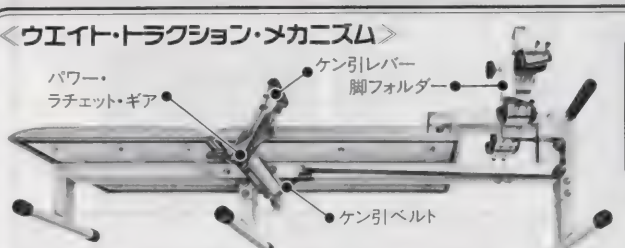
1回の使用で本当に背が伸びた！161cmから167cmにアップ
中森信司さん（27歳 静岡県）
身長は17歳ころにストップしていたし、いまさら伸びるなんて思っていませんでした。しかし、今の若いコの脚長スタイルを見ると、悔しくて。新ガリバーのモニター依頼の連絡を受け、何かぴーんと第六感のようなものがあり、即、快諾。最初、15分使用しただけで1cmも伸びたのにはビックリ。もう最高です。

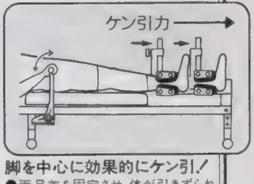
人体生理学の研究から、理想の伸長機が誕生。
宇宙の無重力状態では、誰でも5～6cmは背が伸びる。このケン引の原理をベースに開発され、すばらしい効果を実証したのが伸長マシン『ガリバー』。この「ガリバー」が最新人体生理学の研究から加速度的に進化を重ね、いま、デザイン、メカニズムも一新し、究極の伸長機として新登場。それが、「Gulliver DX」（ガリバー・デラックス）だ。

体重利用の新・機構で、ケン引パワーがアップ。
本機は、使用者の体重を利用して引っ張る（ケン引する）ウエイト・トラクション・メカニズムの新採用により、ケン引パワーが従来機よりアップ。『骨の形成促進（骨が伸びる）』と『骨格のゆがみを直す』の2大作用がより効果的に得られ、伸長までの期間が短縮。成長期の人はもちろん、成長期を過ぎた人でも、3～10cmの伸びが短期間に期待できる。

1回の使用で伸長効果を実感できる。
使用時間は1日約15分。本機のベンチに横になり、脚フォルダーで足首を固定し、ケン引レバーを前後に動かすだけ。脚を中心にして体全体がケン引され、1回の使用で伸長効果を実感できる。使用者の体重を利用するケン引メカニズムは、過度な負荷がかかることがなく、安全性もすぐれている。しかも、小さい力を大きな力に変える『パワー・ラチェット・ギア』が使われているので、女性や子供でも楽にケン引操作ができる。しかも本機は、腹筋運動にも利用できる。

《ウエイト・トラクション・メカニズム》





脚を中心に効果的にケン引！
●両足首を固定させ、体が引きずられるように感じるまで、ケン引レバーを前後に動かす。これにより、脚から背中までが効果的に引っ張られる

パワー伸長機PGD-770
●最初の組立は約10分でOK。収納もコンパクトに。
本体 ●サイズ:190×46×53cm ●フレーム材質:スチール

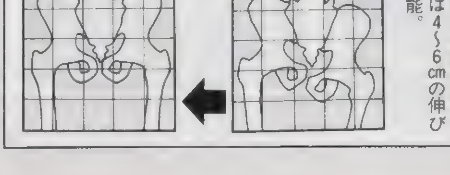
ガリバーDXの伸長データ！

[illegible]	成長期の人	成長期を過ぎた人
	人数(%)	人数(%)
[illegible]	1 (2)	0 (0)
[illegible]	6 (11)	3 (7)
[illegible]	44 (77)	29 (67)
[illegible]	6 (11)	11 (26)

平成9年8月度データ
※モニター数は合計100名（男性80名・女性20名）年齢層は、10代が57名、20代が30名、30代が8名、40代が5名となっている
※データ分類に当たって、「成長期」は20歳未満とした

※特許承認国／アメリカNo.5478307

骨格のゆがみを矯正。使用前後でこんなに違う！
●骨盤だけで約2cm、全身では4～6cmの伸びが可能。



お申込みは電話・FAXかハガキで！
●商品は中身がわからないように、お申込み受付後約1週間でお届けします。●代金のお支払いは、受取後10日以内に同封の郵便振替用紙で。●梱包送料2,000円・消費税は別途加算されます。●お客様の都合による返品は、受取後10日以内に。（返送料はお客様負担）
※改良のため、仕様は予告なく変更する場合があります。

一括 59,800円
分割 62,500円
(23,300+9,800円×4回)
☎03(3971)5453
FAX03(3984)5445

▼お申込み方法
●「ガリバーDX」
●支払方法（一括・分割）
●〒・住所（フリガナ）
●氏名㊞（フリガナ）
●電話番号
●年齢・職業
●電撃PS⑪係
※18才未満は保護者氏名㊞
※上記の要領でご記入下さい。

〒170 東京都豊島区東池袋1-31-16
KYORIN
杏林メディカル

●受付時間
平日 午前9:15～午後7:30
土曜 午前9:15～午後4:30

※発送の都合上、25才までの一人暮らしや寮生活の方は、実家の住所及び電話番号を、電話でお聞きする場合があります。

ウラワザデータベース Ver.6.0

今回のウラワザは大豊作！　何がスゴイってそりゃもう裏の裏の裏ってぐらいスゴイんですぅぅぅぅー！（編集部注：裏の裏はオモテだと思うのだが……）

LV20 BREAKPOINT

★隠しキャラ２人をご紹介

プレイヤー選択画面で㋝を押しながらジャック（左から３番目）を選ぶとワン、ナタリア（一番右）を選ぶとナインというキャラクターが使えるぞ。

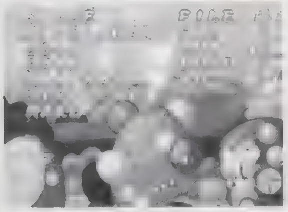
LV20 ファイナルファンタジータクティクス

★お楽しみのミュージックモード

「NEW　GAME」を選んで、名前入力画面で「BGMききたい」と入力しよう。すると、未使用曲を含めた全96曲を聴けるぞ。ちなみに、㋝を押せば開発者のコメントも見られるのだ。

LV50 ぱすてるみゅーず

★なんだかいろいろ見られるんです



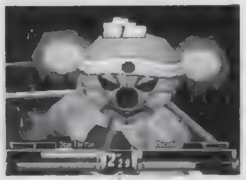
▲アニメーション鑑賞では、背景やキャラクター、アクションなどさまざまな動きを設定できるのだ。

キュートなPZGの裏技２連発。タイトル画面で✚上、下、上、上、上、L1＋L2＋R1＋R2＋㋫を押すといきなりエンディングが！　また、モードセレクト画面で、㋝＋◎を押しながら「ひとりでみゅーず」を選ぶとゲーム中のアニメーションシーンを見られるのだ。

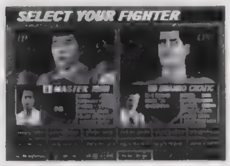
LV80 FIGHTING ILLUSION ～K-1REVENGE～

★隠しキャラいっぱい！

格闘技ファン待望の隠しキャラを一挙に公開！　まず、どのような条件でもいいから１Pモードをクリアすると石井館長が、A１キャラで１Pクリアするとヤマト（A１専用キャラ）が使えるぞ。さらに、トレーニングモードで、コンビネーションの課題を20問以上クリアすると湊谷コーチが登場。極めつけに、キャラクター選択画面でスタン・ザ・マンにカーソルを合わせてL1＋㋫で決定するとコアラ（？）が使えるようになるのだ。



▲K-1グランプリの"K"は、コアラのKだった……!?

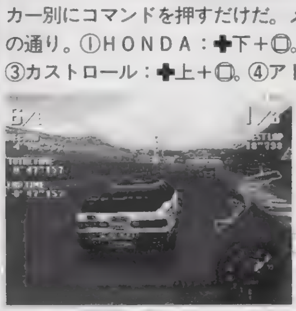


◀K-1ファンにはお馴染みの、あの人が使えます。

LV20 J's RACIN'

★隠しチームを選んじゃえ

実車を使ったド迫力のレースを楽しめる「J's RACIN'」に追加車種が見つかったぞ。やり方は簡単で、ゲームロード中に、2コンのR1＋㋝を押しながら、同じ2コンで出したいメーカー別にコマンドを押すだけだ。メーカー別のコマンドは以下の通り。①HONDA：✚下＋▢。②ダンロップ：✚下＋△。③カストロール：✚上＋▢。④アドバン：✚上＋△。⑤クラス1：✚上＋◎。なお、追加車はフリーレースモードと２Pモード専用。タイムアタックモードを選ぶと、コマンドがリセットされるので注意しよう。

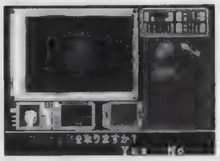


◀これでいつもとはひと味違う走りを堪能できるぞ。

LV50 バイオハザードディレクターズカット

★超必見のお得ワザ!!

「ARRANGE」にカーソルを合わせて✚右を押し続けると、文字が緑色に変わって難易度が下がる。また、『バイオ２』体験版の「NEW　GAME」に合わせて同じ操作をすると「ROOKIE」（イージー）モードがプレイできるぞ。さらにもう１つ、寄宿舎クリア後、赤いダイヤを入手して虎の銅像のある部屋へ。ここで手に入るマグナム弾３つのうち１つだけ残して部屋を出て、再び部屋に戻ると２つに増えているのだ。これを繰り返せば、マグナム弾を無限に増やすことができるぞ。



◀弾数150。普通なら絶対にあり得ない状態だ

◀体験版にまでウラワザがあったとは……。

LV50 ファイナルドゥーム

★便利コマンド一覧

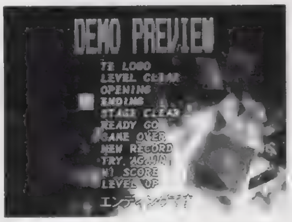
前作に輪をかけて激ムズになった『ファイナルドゥーム』をグッと楽にする４つのコマンドを大公開。ゲーム中ポーズをかけて✚右、左、R2、R1、△、L1、◎、⊗と入力すればレベルセレクト。同様に、L1、R2、L2、R1、✚右、△、⊗、右で壁が透けるぞ。さらに、⊗、△、L1、✚上、下、R2、左、左で武器がフル装備となり、✚下、L2、▢、R1、右、L1、左、◎で無敵になる。これらのコマンドは併用できるので、まとめて使えば効果も４倍!?

▶あまりの強さにもんどりうってのけぞる敵の図……ではありません（笑）。

LV20 Cu-On-Pa

★ステージセレクト＋α

プレイヤーセレクト画面で「NEW　ENTRY」を選び、上から「STA」「GE」「SEL」「ECT」とネーミングするとステージセレクト。同様に「DEM」「OP」「REV」「IEW」でメニューにデモ＆ムービー鑑賞の項目が追加されるぞ。



▲オープニングやエンディングはもちろん、ステージクリアやレベルアップまでさまざまなムービーが見られるぞ

LV20 あやかし忍伝くの一番

★おまけのミニドラマ!?

タイトル画面が表示されてから次のデモが流れるまで㋝を押し続けよう。すると、時代背景解説デモのバックでオリジナルミニドラマが始まるぞ。ファンなら必聴!?

LV20 鉄道王２　世界征服の野望

★声優さんのメッセージ♥

自分のターンのときにメインウインドウを開いて「移動」を選び、富士山の上にカーソルを合わせて◎を押そう。すると、使用キャラの声優さんによるメッセージが聴けるぞ。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥8,000分の商品券
50	￥6,500分の商品券
20	￥4,500分の商品券
0	￥2,000分の商品券

あて先

〒101　東京都千代田区
神田駿河台1-6
東京YWCA会館5F
DPSウラワザ係
FAX
03-5281-5232
24時間受け付け中！

今号の採用者：LV80（１名）／東京都　宮間浩明くん。LV50（３名）／大阪府　田所泰くん、愛媛県　樋野秀則くん、大分県　鹿島敬宏くん。LV20（６名）／鳥取県　高田英くん、愛知県　本多和樹くん、鳥取県　大屋達彦くん、高知県　新城克哉くん、北海道　小西茜くん、東京都　西川敏くん。

アザーライフ アザードリームス はじめて物語

『アザーライフ アザードリームス』は使い魔を育てたり、街に建物を建てたりすることが可能な一風変わったRPG。今回の「はじめて物語」は、こんなSLG的要素も組み込まれた魅力たっぷりのRPGを紹介していくぞ！

まんが／岩瀬さとみ

魔物使いは塔で戦う! 美女と冒険の世界へようこそ ―――― その1

●主人公は魔物使い。使い魔と2人3脚で塔を冒険なのです！

ＲＰＧの古典的名作「ローグ」を初めてアレンジした作品、「トルネコの大冒険」が登場したのは今から４年前。以降、同じように「ローグ」をアレンジしたゲームが続々登場し、現在ではＲＰＧというジャンル内の１つのカテゴリーとして認知されるまでにいたっています。そして、今回「はじめて物語」の題材になる「アザーライフ アザードリームス（以下「アザアザ」）」も、そんな「ローグ」タイプのＲＰＧなのです。では早速、ゲーム内容を検証しながら作品の魅力に触れていきましょう。

このゲームの主人公は、偉大な魔物使いであった亡き父のあとを継ぎ、入るたびに内部の構造が変わる「魔物の塔」での冒険に乗り出す１人の少年です。魔物使いとは卵から育てた魔物と心をかよわせ、「使い魔」として使用できる能力を持つ者のことで、主人公もその能力を受け継いでいるのです。「アザアザ」独自のフィーチャーの１つであり、プレイヤーに大きなメリットをもたらす使い魔は、ゲームクリアの鍵とも言えるでしょう。さて、その使い魔のメリットで最も重要なもの。それはやはり、"使い魔は塔の外に出てもレベルが１に戻らない"ことではないでしょうか。ゲームによってルールが異なる場合がありますが、「ローグ」タイプのゲームでは基本的に、ダンジョンの外に出るとプレイヤーのレベルは１に戻ることになっています。もちろん本作品においてもそれは例外ではないのですが、使い魔だけは魔物の塔から脱出してもレベルや経験値がそのまま残っていて、次回の冒険にもそのままの強さでのぞむことができるのです。使い魔と一緒に冒険をしていると、敵の魔物の攻撃が主人公と使い魔に分散されるため、単純に主人公が倒される確率が下がるのも大きなメリットでしょう。一応、使い魔ぬきでの冒険も可能ではありますが、よほど強力な剣と盾、そしてアイテムを揃えていないと、低い階層で倒されて強制送還させられるのがオチです。

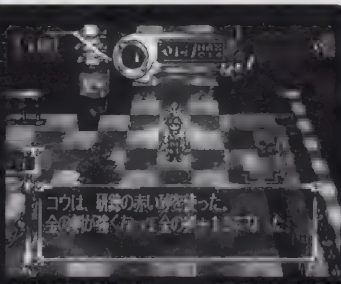
▲序盤のフロアは主人公だけの力でクリアし、いよいよ辛くなったら使い魔を出すのがセオリーかと。

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

魔物使いは塔で戦う! 美女と冒険の世界へようこそ――その2

●最上階を目指す魔物使いとしての心構えとは何か?

冒険を進めていく上で、もっとも重要なカギを握っているのは使い魔。使い魔を使わないで塔の最上階にたどり着くことは不可能と言っても過言ではありません。塔に潜む魔物と互角以上に戦うには、この使い魔をいかに効率よく育てるかが問題となります。序盤はムリせずに"風の水晶"を手に入れたら常に帰る準備をしながら先へ進むのがいいでしょう。次に注意したいのは、ダンジョン内では可能な限り使い魔を召喚せずにできるだけ主人公1人で戦うということです。使い魔のMPは常に減るので、1階から連れて歩くと運が悪ければ10階あたりで行動不可能になってしまいます。中盤以降は主人公だけで敵を倒すことが非常に困難なので、本当に苦戦を強いられた場合のみに使い魔を戦闘に参加させましょう。こうして使い魔のMPを節約しておくと、いざという時に困らずにすむはずです。それと、MPを回復できる"ピタの実"や"水の水晶"は、大事に使いましょう。もし、使い魔が倒されて主人公1人で敵と戦う場合は、段差(1つ上の段で戦うと攻撃力と防御力に補正値がプラスされる)を利用するのがベストです。段差を利用すれば戦闘の負担がぐっと軽くなるので、どんどん活用しましょう。また、各階層で限界がくるまで経験値を稼いでおくと先の展開が楽になります。目安としては、現在の階層の数字よりも3つ高いレベルであれば十分でしょう。あとは、周りに落ちているアイテムを使ったり投げたりして、活用することも必要です。投げることで意外な効果を発揮するアイテムなどが存在するので、いろいろ試してみてください。最後に、決して"中断"は使わないように。"中断"して全滅したりセーブしないうちにリセットしてしまうと塔で入手したアイテムを始め、今まで強化してきた装備が失われてしまいます。さらに、中断したときのデータも失われるので、非常に厳しい状況からやり直すことになるのです。



▲強化する装備は武器が"金の剣"で盾は"鏡の盾"や"ダイヤの盾"などの錆びないものがオススメ。

魔物使いは塔で戦う! 美女と冒険の世界へようこそ――その3

●RPG要素だけが「アザアザ」の魅力じゃない!

この「アザアザ」は、RPG要素以外にもいろいろな楽しみ方ができます。その内の1つとして、自分の意志で街に建物を建てるというSLG的要素が上げられます。魔物使いである主人公は、塔で得たお金やアイテムを売ったお金を資金にして、街に建物を新築したり改装することが可能です。この建築は街の住人の信頼を得るための重要な要素でもありますが、なんとボーリング場や遊戯場といった建物を建てるとミニゲームで遊べるというオイシイ特典付なのです。しかも、どのミニゲームも楽しいものばかりなので、ちょっとした冒険の息抜きには最適です。そして、RPG要素と同じくらい魅力的なのが"ラブラブフリーシナリオ"。これは、可愛い8人の女の子キャラの中から自分の好みの女の子と会話したり、プレゼントを贈ったりして仲良くなれるというもの。女の子は、会話を繰り返していくとだんだん"恋する乙女"へと変貌して、いずれ主人公と恋仲になるまで発展します。ただし、会話の途中に発生する選択肢には要注意。特定のイベントで間違った選択肢を選んでしまうと女の子の態度が急に冷たくなったり、相手にしてもらえない状態になってしまい仲直りすることも不可能になってしまいます。この非常事態を回避するためにもこまめにセーブして、女の子の機嫌を損ねてしまったら迷わずやり直すことが必要です。また、女の子とラブラブになるまでの経緯に建物の建設が条件ということもあるので、しっかりお金を稼いで街に貢献することが大切です。あとは、こまめに女の子の家を訪ねたりプレゼントを渡したりして、振り向いてくれるまで根気よくがんばることです。努力次第では二股かけることも可能なので、1度に何人とつき合えるかチャレンジしてみてはいかがでしょうか? ほかには、主人公の家をアンティークなどの装飾品で飾ったり、使い魔をコレクションするといった遊び方もあります。

▲魔物の塔で活躍する主人公に女の子たちはもうメロメロ。モテる男はツライのだ。

アザーライフ アザードリームスはじめて物語

魔物使いは塔で戦う! 美女と冒険の世界へようこそ ——— その4

●鬼が笑うよ、次回作への期待の話。もちろんハーレムは残してね♥

使い魔の育成＆融合、町を発展させるオーナーになる楽しみ、魅力的な女性キャラたちとのラブラブイベントなど、ツボを押さえたオリジナル要素が豊富に盛り込まれている「アザアザ」。これまでにリリースされた「ローグ」タイプのＲＰＧと一線を画する意味で、また「君だけの人生、君だけの物語」をゲームの中で演じるというコンセプトを引き立てる意味でも、これらのフィーチャーが本作品に欠かせないエッセンスであることは確かでしょう。しかしながら、プレイしていて少し物足りなく感じた部分もあるわけでして……。たとえば、魔物の塔以外に迷宮が登場しない点。鬱蒼とした森や古代の遺跡などのような、冒険の対象となる場所にも豊富なバリエーションがあったら、ゲームはもっと楽しくなった気がします。森に薬草を採りに入ったまま戻らない、チェリルのお母さんを救出に行くイベントを発生させるといった感じで、ストーリーのイベントにも幅を持たせることができたでしょう。それがひいては、町で暮らす人々と迷宮の関係をより密接にすることにもつながったかも知れませんね。もう１つ欲を言わせてもらえば、町を発展させるイベントも、もう少し欲しかったところでしょうか。せっかく娯楽施設を建てたらミニゲームで遊べるようになるという、素晴らしいシステムを搭載しているのですから、プラネタリウムとか博物館とか、もっといろんなスポットを建設可能にしても良かったと思います。限られた町のスペースにどの娯楽施設を建てるか、そこにプレイヤーの好みを反映できるのも、想像すると楽しいですよね。さて、そんなこんなで言いたい放題なことを書いてしまいましたが、それもすべてはこのゲームのデキが良く、そしてさらに面白くなる可能性を秘めていればこそ。続編への期待ということで、寛容に受けとめていただければ幸いです。もちろん続編を出す場合には、使い魔とハーレムのシステムを引き継いでくださいね。

▲ああ、男の夢ハーレム。次も絶対に欲しいシステムです。ああ、ハーレムは男の夢（ぶっ壊れてる）。

読むほどにイラストがうまくなる〔熟成〕

教育にわるい

風上旬 プロフィール　いろいろあって、いろいろあってるイラストレーター、またの名を絵描きさん、ドット屋さん。無限大の可能性を秘めている風上旬先生にファンレターをあげましょう。

イラスト／風上旬

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

刑事さん……あんたにゃあ負けたよ。５人の偉人が贈る読み物コーナーは、電撃コラムスだ。……カツ丼……うまかったよ。ぐすっ。

★姉さん裸走り！ 〜卒業に贈る言葉〜

おおいに〝４っつコマ漫画〟を描きましょう！本日で４コマスクールは終了です。卒業しても本校で学んだことを忘れずにがんばってください。あと、たまに上履きを残したままで卒業する生徒がいるようですが、ちゃんと持ち帰ってください。

みなさんは、これから卒業してプロの４コマ作家になるワケですが、道のりは決して楽なものではありません。とくに注意すべきは編集者とのやりとりです。全員がプロになれるワケではありませんし、企画モノにあてがわれる可能性だってあります。ほかにも、プリンセスに育つ可能性、インターポールが重い腰をあげる可能性、のび太がハナクソを１ダース貯めてしまう可能性、カラオケ屋のエビピラフにエビが入っていない可能性、スクウェアが『ハオ君の不思議な旅II』を出す可能性、任天堂がいつか怒りだす可能性、といろいろな可能性がありますので、それに対応できうる準備をしておかなければいけません。企画モノでもデビューできれば、めっけものじゃありませんか。

新しいお笑いを作りだし、有名な４コマ作家になるのがみなさんの目指すところですが、本によっては「サザエさん」のようにわかりやすいお笑いを求められてしまうことがあったり、「プロの鑑定士が間違えた」というエピソードがあったり、「マス・ゲーム」って、いつ聞いてもいやらしかったり、「トンヌラ」がイヤで最初からやり直したり、声優関係の商品に「ＳＡＹ！ＹＯＵ〜」とかつけるのはやめてほしかったり、近所の定食屋の「元気モリモリ定食」は注文するときが恥ずかしかったり、担当さんのギャグセンスが「３年ほど」遅れてるように感じたり、と自分の方向性にそぐわない作品を描かなければならないこともあるでしょう。でも、そこは仕事ですから、ガマンして乗り越えましょう。新人のうちはプライドなど持ってはいけないという、非常にキビしい世界だということなのです。え〜ヤだなあ。〝４コマ作家〟になるのはやめにしましょう！

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い!
Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真
近　況
ゲームにおけるシナリオの話を具体的に長く書きだしたら、今まで考えてきたことが沢山あって、いくらでも書きたくなってしまいます。困ったものだ。あっ、字数が尽きた。

★ゲームとシナリオの関係～中編

前回、まずコンピュータゲームの歴史の中で「シナリオ」がいかにして登場したかについて書いたよね。

そして最後に「シナリオ（お話）になぜ感動するかというなら、それは感動するように緻密に計算されているからだ」と述べ、次に、ゲームのシナリオは演劇などに似ていて「シナリオライターが書いたシナリオを、プレイヤーが演ずる形になっている」と書いた。この「プレイヤーが演ずる」ことが、ゲームのシナリオに２つの事実をもたらすのだ。

まず一つ目。

普通（映画や演劇）のシナリオを役者が演じる場合には、その役者は当然「シナリオの中でどのように行動し、どのように演じるのか」をすべて知っているし、稽古もしている。つまり「シナリオを知らない観客に、シナリオをどのように見せるのか」についての役割の一部を明確に担っているわけだ。ところが、ゲームにおいては「読者（観客）が役者も兼ねる」。それもだいたいにおいて主人公なわけだ。つまり、ゲームのシナリオは、なんと「主人公が筋を知らない状態で話が展開される」ことが大前提になってしまう。

二つ目は、「シナリオライターが役者を選べない」ということだ。簡単に言えば「うまい役者」ばかりでなく、「下手な役者」もいるわけだが、そのいずれの場合でも役者をクビにすることは出来ない。

この２つを簡単にまとめると、ゲームのシナリオはシナリオライターの側から見れば、「役者のレベルも不定で、おまけに役者は筋を知らない」状態から始まることになる。

さて、ここから自ずと導き出される問題として、通常のシナリオでは常識的な主人公のキャラクターの造形が、ゲームのシナリオでは非常に難しいということが挙げられる。主人公キャラクターの造形とは、主人公がどんな世界で、どんな風に生きてきて、どんな考え方を持ち、どんな友達がいて…つまり「主人公の人となり」だ。

これがまず全然作れない。それも当たり前の話で、プレイヤーはゲームの世界についても、そして（シナリオの中の）主人公についても何も知らないのだ。そのプレイヤーがいきなり主人公をやるのだから、いかに周りを名優で固めたところで、素人がどんな筋かすら知らないまま主人公を演じるのに等しい状況では、まずヘボい演技しか出来ないに決まっている。

さらに主人公＝プレイヤーとなるのが「良いＲＰＧ」とされている（この考え方は近年かなり崩れてきているが、例えば名前をつけられるＲＰＧが多い理由の一つは主人公が自分だから、という部分にある）ので、作者の考えた主人公の思考法をプレイヤーに押しつけるわけにもいかない。

で、結果として何が起こるのかというと、ＲＰＧ（というか、大半のゲームにおいて）、主人公はその世界に暮らしているくせに、その世界のことを余り知らず、しかも暮らしている期間がたいてい短く（子供～少年であることが多い。まあこれには主な購買層が中学生～高校生であることも関係しているけど）、人間関係も極めて薄いというわけだ。

みんなよく知っている通り、たいていの主人公は「風来坊」か「子供」なわけだね。

こうして「主人公の人となり」が決まってしまうと次の問題が生じる。シナリオを具体的に面白く感じるように進めるためには「対立関係」と呼ばれるものが必要なのだ（シナリオの考え方をもっと進めれば、さらにイロイロ出てくるが、基本的なシナリオの体裁すら作れない今の状態では、この話をするしかない）。対立関係というと難しく聞こえるが、お話の上での「主人公の敵（邪魔するモノ）」のことだ。具体的な敵でもかまわないし、主人公が内面に持っているものでもかまわない。

ところが、だ――、この対立関係ってヤツは、当たり前だが「主人公がその世界に根づいている場合に初めて作り出せる物」なのだ。ちょっと考えれば当たり前の話で「イヤな奴」がいるなら敵にも出来るが、町中に知らない奴しかいないなら、対立関係は作りようがない。つまり、関係なきところに対立はないってワケだ。

ところが、対立関係がなければドラマは始まらない。で、今まではどんな手段を使って対立関係を作り出してきたかというと…

手段その１。

「お前は勇者の子孫じゃ。今、魔王が甦ろうとしている、なんとかせい」なんていう風に、モチベーション（動機）を強引に与えて対立関係を作り出してしまう方法。こりゃあ、ともかく沢山あるよね。

手段その２。

「なんだかよくわからないけれど、襲われて戦うハメになる」。これはシミュレーションＲＰＧなんて呼ばれるジャンルでよくある方法。主人公の環境とは別に「国と国が戦争になって、主人公が巻き込まれる」というパターンも良く使われる。

手段その３。

「長いプレストーリーをプレイさせて、ユーザーの内面に動機を作り出していく」。これはほとんど使われた例はない。ただし『ドラクエＶ』がそれにあたり、しかも現在の所、その流れの上では最高傑作だと思われる。

手段その４。

「映画・小説と全く同じように主人公をユーザーとは全く別の人間として作り出し、シナリオに乗せる」。これは、最近良く使われるようになってきた方法。ただし、日本で一番売れるＲＰＧではあまり使われず、アドベンチャー、シミュレーションＲＰＧといった、比較的「シナリオ技法が使いやすいスタイル」で使われることが多い。典型的な例は沢山あるが、特に映画的な例としては『THE DIG』(Lucas Arts)が挙げられる。

さて、前記の４つのうち、４番目の映画・小説と同じ方法は別として、ゲームでよく使われる他の３つには、それぞれ問題点がある。

まず１番目の方法にはどう考えても無理があるわけだ。要は宿命として戦わなければならないって話なんだから、話のバリエーションが限られてしまう。しかも、主人公自身には「負っている物」がないんだから、ドラマは平坦になりがちだ。

２番目の方法は１番目ほどの無理はないが、主人公自身に負っている物がない問題は解決出来ない（シミュレーションＲＰＧでこの形式が良く使われる最大の理由が、負っている物という問題を解決しやすいからなのだが…）。

３番目の方法はもっともスマートだが、主人公が子供や風来坊といった、ある意味「特殊なキャラクター」に限られてしまうということが弱点になる。言い換えれば、話のバリエーションはいくらでも用意できるが、オープニングが限られてしまうのだ。

まとめてみよう。

コンピュータゲームのシナリオは、「プレイヤー＝主人公」とする形式のために、主人公のキャラクター造形が難しく、結果として対立関係を作りづらいために、ドラマが作りにくいという問題を抱えている。

これが、第１の問題。さて、第２の問題は、この「ドラマ」を作り出す上で、さらに面倒なのだが…行数が尽きてしまったので次回に続く。

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

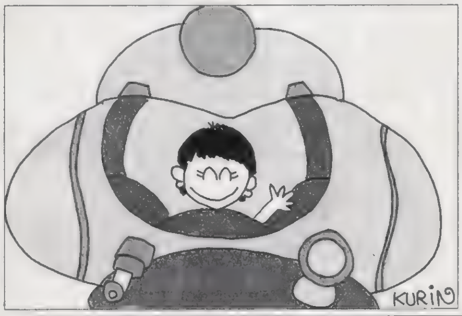
よしきくりん プロフィール 「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGならOK！　「ランナバウト」もベリーグーです。

★秋は温泉に紅葉に酔いゲー(!?)で熱くなろう

澄み渡る秋の青空と共に、冷たい風が吹く季節となりました。関東ではこがらし１号が吹き、奥日光からは早くも初冠雪の便りが聞こえてきましたね。そんな中、10月中旬から下旬にかけて家族で温泉旅行へ行ってきました。温泉はもちろんのこと、リンゴ狩りにみかん狩りの果物づくし、カードゲームやボーリングで盛り上がった旅行でした。日光辺りでは、紅葉が見頃を迎え赤や黄色に染まった木々が本当にキレイでしたし、箱根の仙石原ではススキの穂が風にたなびいて青空とのコントラストが印象的でした。この時期の温泉旅行はなかなかオツなもんですなぁ!!

それから私、ここのところ舞台にお芝居・映画・絵画鑑賞と〝芸術の秋〟を満喫しています。その中でも10月に番組のゲストに来ていただいた三谷幸喜監督の「ラヂオの時間」は笑い転げちゃいました。実際にこの業界で仕事をしている私から見てもそれはちょっと大げさでしょ！　なんて思うことはありますが（ラジオのディレクターがインカムをつけているところとか)。しかし、とにかくおもしろいので必見！　まだご覧になっていない方、ぜひ劇場で見てください。そして、７月に番組のゲストに来ていただいた春風亭小朝さんの日本武道館での大独演会を見て来ました。武道館で独演会が行われるのは初の試みだそうで、レーザー光線あり、香りの演出ありと楽しめるものでした。

さぁ、今回のゲームレポートはこの夏に発売になった「攻殻機動隊」をお届けしましょう。オープニングからＣＧを駆使したアニメーションに見入ってしまいます。こういった映像技術は新しいゲームが出るたびに驚くべきものがありますよね。さて、このゲームでは〝フチコマ〟が大活躍するワケですが、この動きが酔うほど(!?)にスゴイものがあります。これぞ３Ｄのスゴサ！　似たような〝酔いゲー〟で「Jumping Flash!」がありますが、またちょっと種類の違う「酔い感」です。どんな壁にもへばりつき可能なので、そのたびに視点が変わり、どこにいるのか一瞬はからなくなってしまいます。まさに宇宙飛行士になった気分。その昔、私も宇宙飛行士に憧れたことがありましたが……この体験で本当にならなくてよかったとつくづく実感できましたよ。それからこのフチコマの、横にスライド移動する動きは、気持ちよいほどスムース！やり込むほどに酔ってしまいそうですが、ひさしぶりのＡＣＴは燃えますねぇ。涼しくて静かな秋の夜長に熱くなれそうな一品です。



イラスト／よしきくりん

ゲーム業界のウラのウラ
ドットの忍道

林田篤 プロフィール たまに電撃ＰＳ編集部に出没する、容姿思考共に危険な（？）ゲーム絵描き。最近は、「ゲームやアニメのないトコに行きたい」の問いに、「刑務所か？」と答える。

★ゲーム好き、ゲーム開発者をやめてドコに行く？

ちょうど今ぐらいの時期は、年末発売に向けて作っていたゲームがマスターアップする頃なので、いろいろなゲーム会社の人から、「いやー今回は大変だった」とか「思ったより(ソフトの)受注数が伸びないなぁ」といった話が聞けます。みんな「開発が終わった」という安堵感があるので、マスター前のような緊張・焦燥は感じられないのがよいですね。

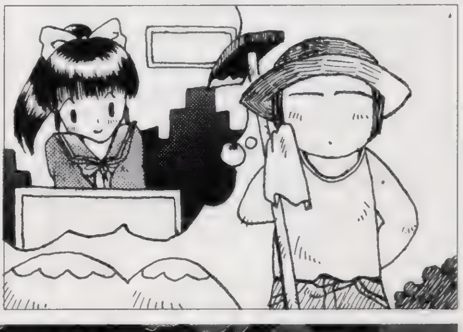
開発スタッフとの会話で、まぁ、答えはだいたいが「いや、まだ」なのはわかっていても、つい聞いてしまうことに、「次は何やるの？」というのがあるのですが、たまに「オレもう辞めるわ」という話になることがあります。今の会社を辞めて違うゲーム会社に行く、というのがほとんどですが、中には「ゲーム開発ではない職業」になる人もいます。しかもそういう人ほど、だいたいの場合はウデがよく、技術的には問題はないのですが…。

では、楽しいゲーム開発を、なぜやめてしまうのでしょうか。ゲームが好きで、よいウデを持っているからこそ、理不尽なケースが多々発生するゲーム開発に、ガマンできなくなるのかもしれません。よく「なんでこの人にこんな仕事させるかなー」と思うことが、特に大きな会社ではありますし。でもこれは、「思っても口には出さない方がよいこと」なので、最近は黙ってますけど。

ちなみにゲーム開発者からの転職先にけっこう多いのに、「マンガ家」というのがあります。ここ数年の若い人の絵の上達は、目をみはるものがあり、しかもとくに最近は「ゲーム」と「マンガ」と「アニメ」の業界がどんどん近づいているので、この業界間の行き来がヒンパンでも、まぁ不思議はないです。

話を戻して。例えばＡくんにゲームの開発中に「ボクもう辞めます。」と告白されて、Ｂくんから「Ａのヤツ、マンガ家になるとかいってますよ。ゲーム作る気ないのなら、とっとと辞めて、マンガ家になってほしいっスね。一所懸命ゲーム作ってる人間に失礼ですよ」みたいな話をされると、なかなか考えさせられます。２人とも作業に問題がない場合、答えはたぶん単純で、「ＡくんとＢくんが合わない」ということなのでしょう。ゲーム開発を辞める人の転職先が、「１人でできる仕事」が多いのも、おそらく複雑な人間関係が面倒だと思ったからなのではないでしょうか。

ゲームの開発は、まず１人ではできません。「運」があれば大丈夫でしょうが、「覚悟」と「ガマン」は少しの方が、たぶんうまく、長くやっていけると思います。



イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。ゲーム業界のことならなんだっておまかせなのです。

★なるか！ ゲームソフト流通革命

大好きなモータースポーツも、次々と最終戦を終了し、シーズンオフとなっていきます。F１ではビルヌーヴ選手が父の悲願を達成し、２輪では日本の原田選手が、もう一歩のところでチャンピオンを逃しました。この時期になると、今年もいよいよ終盤だなという感じがしますね。来シーズンの開幕まで楽しみが１つ減るわけですが、そのかわり週に５～６時間は割いていたレース観戦の時間が、ゲームに使えるようになるのです。さあ、はりきってプレイするぞ。

最近、流通業界の話題からはちょっと離れていましたが、久々に話題になりそうな（または、話題にできそうな）ニュースが入ってきました。ＳＣＥ（ソニー・コンピュータエンタテインメント）がＳＭ商品（業界用語でスロームーブ、すなわち売れ行きの遅い＝売れない商品。ムチでしばくヤツではありません）を小売店から買い取るという方針を発表したのです。

これはちょっとしたニュースとなって、新聞等で報道されたので、耳にした方も多いと思います。しかし、これがどういう意味を持つのかは、少しわかりにくいと思いますので、今回はこのニュース解説をお送りしたいと思います。

ＳＣＥでは「①97年１月以前に発売されている」「②現在追加発注がされていない」「③ソフトメーカー、販売店双方が商品の回収を認める」という条件を満たしたソフトについて、一律（定価等とは関係なしに）１枚２千円で小売店から買い取ることを発表しました。発表と同時に小売店に配布されたリストでは183タイトルです。

現時点ではリストを公開してよいかどうかの確認が取れていないので、具体名の記述は避けますが、ほとんどがあまりヒットしなかったソフトです。中には昔のビッグタイトルもちらほら混ざっていましたが、『II』が出ていたりして、市場にはもう残っていないのでは、と思われるものばかりでした。

予想ではこの183タイトルで、全流通在庫（小売店や問屋で持っている在庫）の約１割、80万枚程度になるといわれます。１枚２千円とすると、16億円分になりますね。なぜこんな巨額の投資をしてまで回収をしなければならないのでしょうか。

結論からいうと、流通在庫の金額が市況に悪影響を及ぼしそうなレベルになりつつあるからでしょう。80万枚で約１割ということは、単純計算で市場に800万枚以上の在庫がある、ということになりますね。１枚の単価が６千円だとすると480億円分の在庫になるのです。しかし、ただ単に金額が大きいから危険だというワケではありません。どちらかというとタイトル数の急増に原因があるようです。

ＰＳの国内累計出荷台数は、８月度の発表で850万台を突破、ゲーム機の中では「独り勝ち」状態となっています。そうするとソフトメーカーも勝ち馬に乗るべく、次々とＰＳに参入してきます。ＳＣＥが他社と比較して、ソフトメーカーに対して「優しい」部分があることもあって、ソフトの数は今年の年末には800タイトルに達する見込みとなりました。

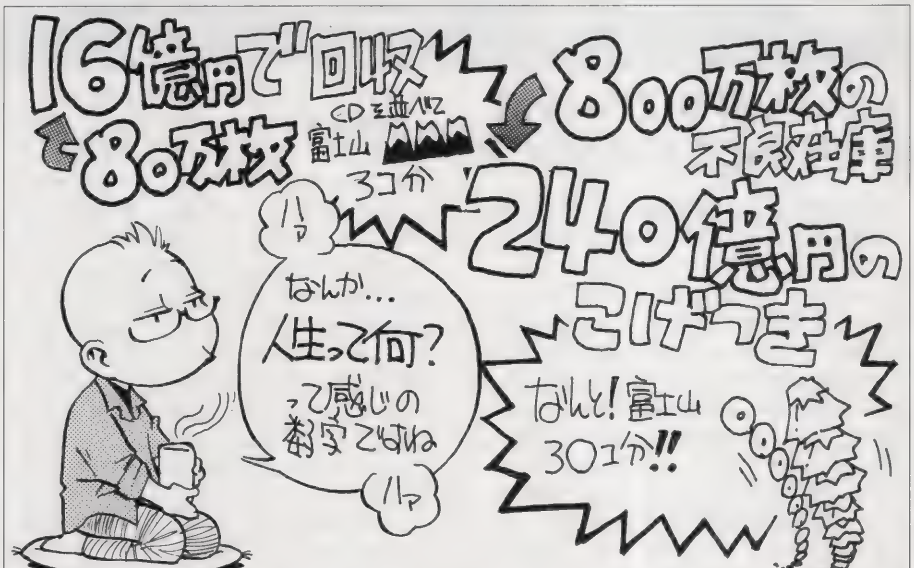
以前、あれだけ売れた初代ファミコンが、800タイトルに達するまでに７年かかったことを考えると、驚異的なスピードです。当然、売れないソフトが自然淘汰で消えていく前に、次々と新作ソフトが発売となっているのです。

ＳＣＥではファミコン時代にソフトの価格が大変乱れるケースが多かったのを見て、独自の流通組織を形成し、安売りや中古市場への流出を防ぎ、安定した市場作りを推進してきました。ここまでかなりの成果を上げてきたといえますが、小売店サイドの現場ではそろそろ支えきれなくなってきた（売れないソフトが処分できないと、経営が苦しくなる）ところが出てきているのも事実でした。

そこで今回の大英断となったのですが、即効性の特効薬となるかどうかというと、疑問が残ります。まず、現時点での全タイトル数から見ると約２割弱にすぎないという点です。もちろん、これで終わりというワケではなく、今後対象となるタイトル数も増えるでしょうが、統計的に見てアクティブな（よく売れて在庫が回転する）タイトルは機種を問わず上位20タイトルくらいですから、小売店の立場からみれば下位の４割くらいは入れ換えの対象としてほしいところでしょう。

また、「返品」ではなく、２千円での買い取りだという点にも問題があります。そのタイトルの定価にもよりますが、平均して１本あたり３千円位の実損になるからです。ＳＣＥに買い取ってもらっても２千円にしかならないのなら、特価セールで2980円で売れればこっちの方が980円損害が少なくて済む、と考える小売店も出てくるかもしれません。まあ、２千円でも絶対に売れないというような不人気ソフトばっかりだったら別かもしれませんが……。まあ、このあたりは買い取られたソフトがどうなるかによって変わってくるかもしれません。廉価版シリーズとなって再販売されるようにでもなれば、市況は大きく変わるでしょうから。

■理想をいえば、書籍のように返品制度が確立して、著作物としての価値が守られるようになれば、ゲームソフトの文化的な地位も向上すると思うのですが、現時点ではまだまだ問題点が多くて難しいのが現実です。しかし、今回の処置をその第一歩として、少しでも理想に近づいていってくれればいいな、と思います。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺史上最強！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応

やがて来る未来の自分のために熱くがんばる…知恵とハガキの読者様ページ

まんが／岩瀬さとみ

そろそろですね。鍋。秋、といえば鍋の季節！　肉とか豆腐とかに愛情を注ぎましょう。あ、でもゲーム中には要注意。まれにコントローラを鍋に入れてしまうことがあります。

PSの奴隷は、受験に向かってガンバらなくてはいけない貴方と、ソレを応援する貴方、そしてもうオレはガンバらなくてもいいんだ、っていうPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。ゲーム、その他なんでもアリ！　楽しいハガキ描き。

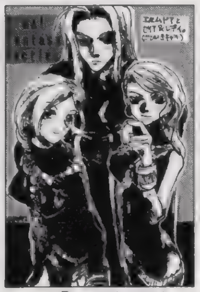
ヤッパリ思った通り……あの子ったらベッドの下にこんなにたくさんＤＰＳ隠して……でも……早いものねぇ……あの子が産まれてもう14年か。あの頃から変わらないのは電撃プレイステーションの読者ページ、ＰＳの奴隷、略して「ＤＰＳど」だけ……。11ページ大迫力、ゲームの話題満載で掲載ハガキ枚数、ゲーム専門誌最強のスペックを誇ってたっけ。ＤＰＳどは。そういえばパパと初めて知り合ったのもたしか……ＤＰＳどだったわねぇ。あの頃は私も若かったから……イロイロあったのよねぇ。大変だったのはそうカンピョウ巻があそこに（終）。

今日があるから明日がある 今を大事に頑張りましょう

と、電撃床部のメンバーはギャラ日（給料日前は）前には500円くらいしか持ってないのです（マジ）。

▲愛知県　麻里呼騎士団さん：ＳＤでない彼女がＰＳで見たいですよねぇ。

▲千葉県　にんじんさん：抜群の世界観ですから。グラフィックだけでも○？

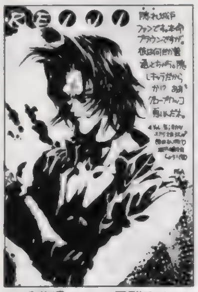


▲山口県　バグ12匹さん：もっと活躍してもよかったような……。

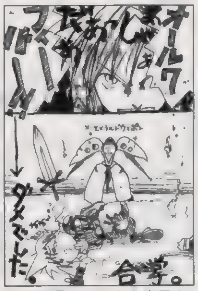
▲神奈川県　楽袖さん：秘密です。お姉さんのヌードは昔から……大安……。

▲宮城県　水輝立さん：パソコンはパソコンで良さがあります。高いですが。

▲神奈川県　佐伯いざむさん：何度も楽しめる、えぐいシナリオ。なのです。



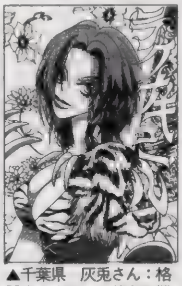
▲千葉県　Ｓ・風雅さん：胸はだけてますし。かなりこすれそうです。



▲長野県　からもも実里さん：ムリなんですよねぇ。しょんなぁ…って感じです。

▲福岡県　雪太さん：嫌いでいいと思います。ソレも含めて自分ですから。

▲福岡県　真己斗さん：最近はジャ○プに無いダークな感じで○です。



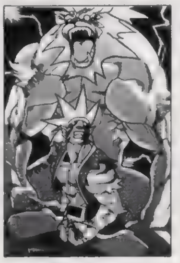
▲千葉県　灰兎さん：格闘家ですから。使うの難しいですが。

▲福岡県　とりおさん：ウータイに猫屋敷ありましたしね。

▲秋田県　めたむぅさん：いいのです。虚しくないですよ。全然。

▲神奈川県　如月龍牙さん：久々のＣＧバリバリなＳＴＧです。バランスもなかなかなので気になる人は買ってＯＫだそうです。

▶福岡県　リンチンチンさん：わかんなくなっちゃいますからね。

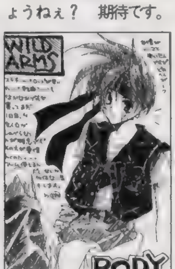


▲山口県　ＤＤＴさん：みんな獣ですから。ガオガオオレ喰う。です。

▲新潟県　ＲＡＴＡさん：どんなデキになるんでしょうねぇ？　期待です。

▲神奈川県　すなださん：きっとＰＳ版で家で練習すればスグに思い出しますよ……ね。

▲？県　村竹零式さん：遅くはありません。即プレイです！



▲北海道　哀原班さん：終わってみれば納得のハズです。きっと。

「ＤＰＳどのハガキ採用の基準を教えて下さい。なんだか１人の人のハガキがたくさん載っていたり、毎回載ってる人がたくさんいたり。ワケわかりません。どうすれば載るのかのコツも知りたいです」
青森県　永岩シンゴさん：

ＤＰＳの採用基準。それは海よりも深く……ってそこまでスゴイモノではありません。が、ソレなりにいろいろあったりします。スペースの都合上、読者様から送られて来たハガキを全て掲載するのは不可能なので……毎回、採用、不採用を決めざるをえません。ではどんなハガキが採用で、どんなハガキが不採用なのか？ます、あまりにも約束事を守っていないハガキ（大きさが違う、紙がペラペラで最初っから曲がっている、スゴイＨ等内容が過激）は確実に不採用となります。まあでも、ハガキ裏に住所と氏名を書き忘れてある程度なら、？県？さん：という形で掲載してしまいます。こういういい加減なコトをしてしまうからポイント制度にバグが発生するわけですが、せっかくガンバって描いたハガキがケアレスミスで不採用になってしまうのは悲しいですもんね（サイズの勘違いもケアレスミスだよ！と言う人もいるかも知れませんが……これはページ制作上どうしようもないんです）。さて、肝心の採用基準ですが……実はハッキリとは決まっていません。以前、同じ様な質問に「熱い」ハガキを採用します、と答えたのですが、どんなハガキが「熱い」のか、それは担当者にもよく判っていないのです。送られてきたハガキを１枚ずつ手に取って、選んでいく。当然、担当者の個人的な趣味も混ざってしまうわけで……少なくともルールに基づいた公平なジャッジとはいきません。「人物がこの位置に配置されていて、背景がこの角度、文字がここだから、このハガキは採用」なんてカンタンなモノではないと思うのです。「熱い」と思えばどんなに絵が下手でも文字のみでもガンガン採用する。その結果同じ人のハガキが何枚も採用されてるとか、毎号同じ人が採用されているという事態になっても、ＯＫだと思うのです。だって次号には貴方のハガキが大量掲載されるかもしれないわけですから。ハガキ表面に詰め込まれている気持ちを読みとろうと努力しているつもりです。ボツ無しシステムとして、過去送られてきた全てのハガキを毎回見返しています。「常連」という理由じゃヒイキはしていないつもりです。ただ、ソレもコレも最終的に判断するのは貴方です。ＤＰＳどの「無い」ようで「ある」方針が良いか悪いかは貴方が決めて下さい。ハガキがその答えを運んでくれると信じてます。

ロボコン０点な人

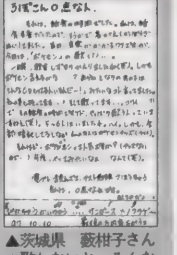
VACATION

なかなかゲームで遊ぶ時間が取れずに死にそう。（ほ）

さて今月は、『卒業Ｖ』が拾い物でした。といっても、会社で人が遊んでいるのを見て、面白そうと思ったので買ったのですが。ミニゲームが楽しいですね。本編の方もなかなか楽しめます。キャラが多いのもいいですね。ちなみに『卒業』シリーズは初めて買ったのですが、キャラクターデザインは現在のものが一番好きです。もちろん実写は論外です。それと同時に買った『戦巫女』も、まだ序盤ですが結構楽しめる……ような気がします。なんせ序盤しかプレイしてないので、なんとも言えませんが。それにしても買って初めて気づきましたよ。一般向けだってこと。これはコンシューマ参入への布石なんでしょうか？　その噂はだいぶ前からあるけど、どういう状況になってるんでしょうねぇ。たとえＳＳにせよ、全年齢で勝負しようというのなら、だいぶ前向きな考えだと思いますが。安易に18歳以上推奨でエロゲー移植して儲けるよりは。しかしそこまでの気概があるのなら、もう一踏ん張りしてＰＳにも参入して欲しいですね。しかしこの業界、何が起こるか分からないので、あまり褒めるのは止めておこう。以前の（バ）くんの例もあるし。

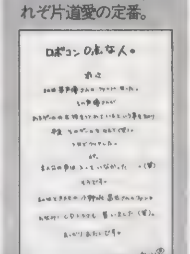
だけかも知れないけど。取りあえず今の希望としては、『ムーンライト』のシステムでもう一度『トワイライト』を作り直して欲しいということです。といってもポリゴンにして欲しいのではなく、アクセスや移動の速さといった技術面のことを言ってるのですが。『トワイライト』は非常にいいゲームなんだけど、アクセスのせいでテンポが悪く、せっかくの恐怖シーンも事前の読み込み音で「何か起こる」ってのがバレバレでしたから。このシリーズをこれで打ち止めにするのはもったいないので、続編でもいいからもう一度作って欲しいです。あと、同じヒューマンさんなのでついでにお願いしておくと、『セプテンテトリオン』をＰＳに移植して欲しいです。知らない人のために説明しておくと、これは船から脱出するゲームです。ってこれだけじゃ分からないか。まぁとにかく画期的で楽しいゲームなので、復活を希望します。（ほ）

わかんないよね。スクウェアＰＳ参入だってビックリだったんだから（魔）



▲茨城県　薮柑子さん：歌わないと。みんなで。流行ですから（笑）。

▲東京都　寺泉久美子さん：ステキです。これぞ片道愛の定番。



▲埼玉県　民井実佐さん：オチがステキです。しょうがないですよ。

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」増刊Ｄの「ＣＤの奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。前々号が決算だったので、今号は全員まだポイントが低いです。さらにハガキ送ってね！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名とTEL、名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。

さて、前回で書いた通り「ムーンライトシンドローム」をプレイしてみました。感想は、サッパリ分かりませんでした。話の分かりにくさより以前に、このゲームが面白いのかどうかすら分かりません。操作性とかアクセスの速さなどは、「トワイライト」に比べたら格段に良くなっているので、遊んでいる間はまったくストレスはないのですが、終わったあとのストレスときたらなんだ。解釈のしかたはプレイヤーにまかせるというけれど、ゲーム中の矛盾がすべて解消される解釈なんて本当にあるのだろうか？　もちろん、すべて[illegible]の見ていた幻覚なんていう小学生でも考えつくようなオチを除いて。でもそう考えるのが一番納得できるんだよなぁ。そうすればあの無機質でやたら不気味なポリゴンキャラも、ワザとそうしているという解釈だって成り立つし。まともな解釈など自分にはどうにも思いつかない。頭が悪い

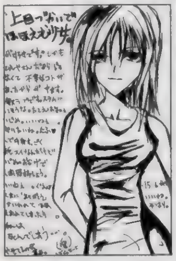
原稿できたか見に行ったらかなりいい感じで寝てたので起こせませんでした（魔）

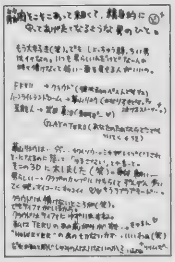
ギャルとゲームとなみだとちくび♥

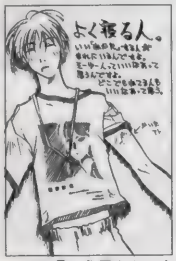
最近つまらんHゲー引いてばかりでストレスたまりまくり。初回限定マウスパッド付きとかに弱いせいだな。だから女の子の絵柄のマウスパッドだらけなんですよ、ウチは。（中）

前号でちょっと触れたけど、でん六の「チョコパーティ」のCMですか。ありゃ見るたびに……と言ってても４、５回しか見てないけど、イイですな～。ビキニ姿の大原かおりが「チョコ！パーティ！グーグー！」と言ってジャンケンしながら飛び跳ねているんだけど、さすがB95やね。もう揺れる揺れる！ここで、なぜビキニ姿で飛び跳ねる必要があるか、などと考える必要は奈美悦子の乳首（慰謝料500万）ほどもないッス。この地球に巨乳と慣性の法則があることを、素直に感謝しますです、ハイ。点数で言うなら、巨乳度A、モデル度A、フェチ度Bで総合評価A。もう少しバストアップで写せば完璧だったんだけど……って、なんかAVの評価みたいだな。この他ではチロルチョコのヨーグルトクランチのCMが最近のヒットですね。こちらはヨーグルトっつーことで、チチウシのかぶりモノしたウチシシ娘(?)がひたすらユサユサしてます。少しモデルが太めなのが気になりますが、デカかったんで許す。巨乳度A、モデル度B、フェチ度Bで総合B。

ところでゲームのCMでこういうのないかなー、と思い浮かべてみたんだけど、あんまりないよね。そうだなぁ、「テーマパーク」のCMくらいじゃない？　あれもプレイしてる女の子の谷間が見えるくらいだからね。まあ、胸揺らす必然性がないだろうが、とか言われると弱いんですがね。いいじゃん、「DEAD OR ALIVE」だって揺れてんだし。


▲神奈川県　YUKKYさん：その状況にもよるんでしょうねぇ。


▲神奈川県　おれんぢさん：たくさんいそうです。現実には……。



▲山形県　魚屋さん：すいません。床部は……そんな人ばかりです。

▲大阪府　ひなせゆきさん：エプロンは最強装備のうちのひとつ？

▲大阪府　ポリ子さん：１人で思うだけ。いさぎよいです。応援してます。

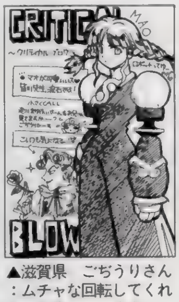
▲神奈川県　G・紅牙さん：タークス関係はないですねぇ……トホホです。

▲秋田県　蒼ノ助さん：まだ企画段階だそうです。ですので全て未定。

▲神奈川県　G・紅牙さん：アメノウズメは大活躍ですよね。

▲大阪府　八瀬ななみさん：可愛がってますねぇ。このゲームでレベル10差。

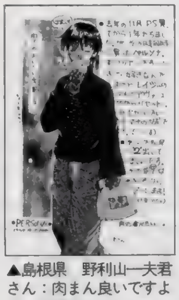
▲神奈川県　走馬あづみさん：しかもロボット乗りますしね。



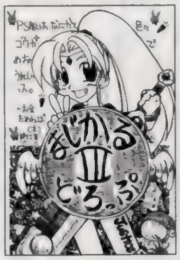
▲滋賀県　ごぢうりさん：ムチャな回転してくれます。楽しいですよ。

▲福岡県　そるもるとさん：クリアでしょう。団結は力です。

▲岡山県　綾千さん：みだれうち欲しかったですねぇ。使えそうです。


▲島根県　野利山一夫君さん：肉まん良いですよね。手汚れにくいし。

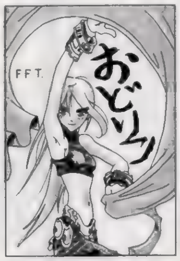
▲兵庫県　SATOMIさん：無邪気に釣りしてるのが可愛いです。



▲神奈川県　想あたみさん：良いデキです。かなりいけてます。

▲千葉県　笑子さん：バリバリにしゃべってましたよ。

▲茨城県　鋼つかささん：カノープスはいいキャラですよね。



▲三重県　eDeNさん：ブワッ！　舞う布。ステップへと続く？

▲埼玉県　十槻久也さん：いつでしょうねぇ？　移植待ち遠しいです。

◀大阪府　森本亜加里さん：もっとシナリオがあっても良かったですよね。大人になってからの冒険なんかもプレイしてみたいです。ポポロは格好良くなりますよ。きっと。

◀大阪府　織瀬雪さん：ハサミ持って追いかけてきますからね。シャキーンって。安くなってれば即買いです。

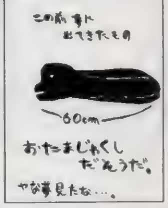
▶滋賀県　魂迂さん：レッド……なぜ口をぽかんと開けてるんでしょう？　ハリコの虎？　クラウド、思いっきり首しめられてますし。

まんが／風上旬（谷山浩子さん歌うところのでしたっけ？　今でいうポケモンラップみたいな）

★★ゲームライター講座★★

「私はゲームライターでなくゲーム雑誌の編集になりたいです。ライターとの違いを教えて」兵庫県　トキさん：

編集はライターよりも一般的な情報を知っていた方が有利だったりします。だから学生のうちにいろんなコトを経験しておくのが○でしょう。あとはゲームに対する情熱？



◀新潟県　高橋智子さん：大きいですねぇ……これがモンスターのカエルになるわけですね。

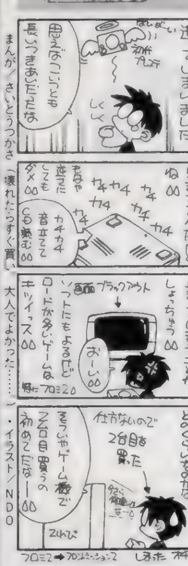
各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×(笑)。人気爆薄。**「プリクラQ」**プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！　**「カラオケGO」**かなりちゃんと募集中（笑）。

▲東京都　平野桂さん：楽しいですよね。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

お茶の水で今、電撃屋っていうお店が開店中です(期間限定～11月30日まで・詳しくは広告を見てね)。まあ、名前の通り電撃関係のグッズやバックナンバーを売っているお店なんですが、本誌表紙や扉でおなじみの七瀬葵先生のポスターやポリタンバンダナ、マグカップ(この2つは11月中旬入荷予定)、果てはプリクラポリタンオリジナルフレームなんてのも。休日、休前日はムチャムチャ混んでますけど、平日はそれなりに大丈夫そうです（予定）。限定商品満載＋貴重な本誌バックナンバー販売なんてのもありますので行ける人はどうぞ。（魔）



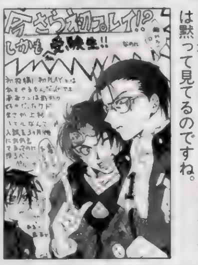
ランキング発表

130	祥人
115	小林恭介、田中将司
	広瀬川秋人
110	週末の怪人、のぶすけ
105	むにゃん
100	TOMY、北原雄光
	RATA
95	柴田恭子、谷川世雪
90	S・風雅
85	とりお、走馬あづみ
	NAKO
80	ごちうり、眠るカバ
	卯梨
75	櫻鶴、楢塚ともかお
	辻槻景太、清和日和子
	望州あゆら、湖山たみ
70	児玉啓太、一郎あきら
	香月りん
65	ともの、うに、美波
	瀬鈴、雨宮五月
60	佐伯いざむ、飯綱
	水輝立、十槻久也

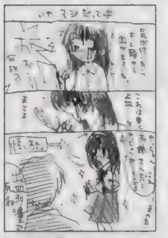
●55：前川、神哉龍、くさかべゆかり、鵜史雷汰、月子、如月龍牙、DDT、りるひな、かへえ、太一、壬まどら、山口27号、魚塵、ひなせゆき、哀原斑、●50：タカハシヂュン、甘露夏生、秋月えま、パー子、高橋智子、水鶏、長村アキ、神野ゆき、卯月渉、えんぢまる、●45：桐生雅士、いわきゆーし、うに頭、カステラ歩、かばゆ、古川緋色、想あたみ、大和飛鳥、藤神零式、●40：50STORM、立花ありな、いくいな、ひろし、なみなみ、白羽優希、遠瀬宵、木村吉伸、彩軌彼方、鳥太郎、楠本由貴恵、野々海ちな、寿々、紅阿夏、めもるん、うつのみやさおり、HAPPY、炭素分子、成瀬祥雄、バグ12匹、おれんぢ、老川まゆふぃ、清平ハルキ、市藤にたか、にんじん、蒼月、都賀渉、綾千、浅薙袖椰、杜蓮司●35：海座せにょ、乳酸菌29号、さかき和子、貞雅、荒華、大類敦士、えーる、水荻巴、天海十流、伊夜さそり、朝倉きり、アウー、有久翼、石田知広、白井俊、きり、小園まり、ひよこ、からなし、篠芳、是空斎、Yuko. T、MAKOTO、いずみ17、海川さんご、ちったん

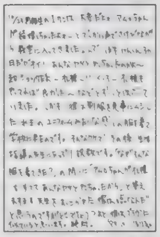
◀大阪府　羽鳥さん：カッコイイですね。かなり虎ですけど。

◀神奈川県　小林恭介さん：人生、ガンバって下さい。グーです。



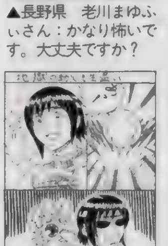
◀茨城県　関リョーコさん：主人公は黙って見てるのですね。


▲長野県　老川まゆふぃさん：かなり怖いですか？大丈夫ですか？


▲神奈川県　羽月季留さん：かなり男らしくてステキです。

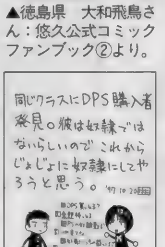
▲神奈川県　らっこさん：わかりにくいんでしょうねぇ……。

▲徳島県　大和飛鳥さん：悠久公式コミックファンブック②より。

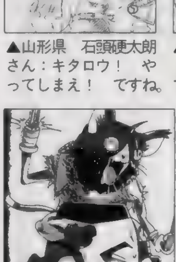

▲山形県　石頭硬太朗さん：キタロウ！　やってしまえ！　ですね

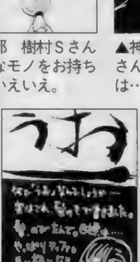
▲東京都　樹村Sさん：立派なモノをお持ちです。いえいえ。

▲神奈川県　おれんぢさん：ガーン……それは……。

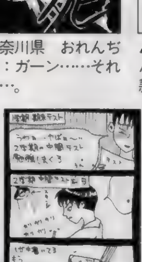


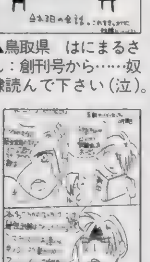
▲鳥取県　はにまるさん：創刊号から……奴隷読んで下さい(泣)。


◀福岡県　リンチンチンさん：怖いです。キシャシャシャ。



▲長野県　老川まゆふぃさん：キチンと洗いましたか？


▲福岡県　毛の雲さん：そんなモノです。み・ん・な（笑）。


▲東京都　雅之助さん：力強すぎデス。満々ですし。

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で)。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは11月21日消印有効。イメージイラストも募集中!

●前回までのあらすじ：

キュブリクの森の民ローヂィンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この2人(キューは外見は人間。よくできた機械らしい)と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。ギルドで依頼されたお使いクエストの目的地ホールステッドの街にたどり着いたが、その入り口で大賢者ラプラカルに話しかけられる。

「しかしあの時お前は自分は分身にしか過ぎないと言っていたはずじゃが、今回は……」

「ええ。本体です」

「と言うことは以前より力は上だということじゃな……」

一瞬、温度が上がった気がした。大賢者の言葉には……何か強い力が込められている。言霊？

「そうです。今の私は貴方が知っている時よりも3.25倍の出力が可能です。その上……」

大賢者の表情は穏やかなままだったが……目は全く笑っていない。

「マスターの力も大きいですよ」

大賢者がボクをジッと見ている。なんというか、引き込まれていきそうな不思議な感覚。

「そうじゃな……。ラムダスくん、キミは現在、この大陸でトップクラスの力を所持していると言っても過言ではない。一体何をするつもりだ？」

いつの間にか……ローヂィンの両側に5人の男が立っていた。というか囲まれている……。多分、これが有名なギルドの執行部隊なのだろう。もしもここで襲いかかられたら、ボクとキューはどうにかなるかもしれないが、確実にローヂィンを巻き込んでしまう。

「返答しだいではギルドはお主たちを拘束せねばならない」

「い、いや、あの、何をしたいってソレを探すために……」

「さっきから黙って聞いてれば……なによあんた！　ラムダスはねぇあたしのタメにイロイロしてくれて冒険者になるのだってイロイロ考えて何も知らないクセに偉そうに何よまったく!」

滋賀県　名護屋賢さん：

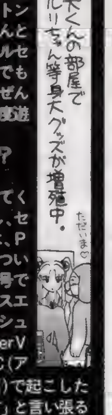
◀滋賀県　ごちうりさん：そう簡単にギャグには……。

ハードの神様の犬Σ

懲りもせず、また買っちゃいました。ルリちゃんの等身大アイテムその2「タペストリー」を！　やったぁ、これで等身大2冠王だ(苦笑)。でも、3冠をめざすつもりはないっすね。フィギュアはちょっと……。あれを購入するには、大金と人間としてのプライドを捨てねばなりません。しかし、10年前の自分と比べるとプライドは半減、羞恥心は1／10となり、購入も時間の問題か？　フッ……まさかね。（ふにゃけ犬）

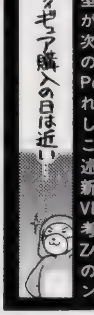
ヤバイね、かなり。なにがってルリちゃん度が。リードでも書いたけど、気づけば等身大スタンドポップとタペストリー、そのほか小物いろいろ、揃えも揃えたり！　ってな感じ。くっそ～、いまだにルリちゃんで金儲けするか？　オレみたいに自制心の弱い奴は買っちゃうじゃないか！　情けないけど、商品企画者の思うツボ君だね(涙)。ってコトで、情けないついでに等身大ポスターを商品化してほしいもんです。これだけの人気キャラでレアなアイテムまで出ているのに、等身大ポスターはなぜかないんだよね(あったらゴメン)。こうなったら自分で作っちゃおうかな。カラープリンタ買って、昔の杵柄「マップ貼り」技術を活かしてね。……とほほ。

さて話題を変えて、今秋のお気に入りアニメPART2いってみよぉ～！　あまりスペースがないので簡潔に述べると、「夢のクレヨン王国」「マスターモスキートン～」「エルフを狩るモノたち～」の3本は、きちんと予録して観ているお気に入りです。あと、「～ベルセルク」と「～美夕」が思ったより観れたかな。でも「～美夕」は、かなめセンセが「OVAのほうがぜんぜんイイよ」とスゴイ気の入れようなので、今度遊びに行ったとき観せてもらう予定です。はい。



★PowerVRの採用ってホントかしら？PART2★

PS専門誌なのにセガネタをここまでやらせてくれるなんて、さすが奴隷(笑)、寛大です。しかし、セガの次期機種ネタも今回でおしまい。最後は、PowerVRが使われたら(使われるとしたら)についてだ。既存のPowerVRについての詳細は、前号で述べたとおりパソコン向けの3Dグラフィックスエンジンであり、まともに考えればそのままコンシューマ機に使われるとは考えにくい。しかしPowerVRが結果的に搭載されるとしたら、それはASIC(アシック：広い意味でカスタマイズLSI)で起こしたチップなのに「これはPowerVRです」と言い張るケースが考えられる。ちょっとエレクトロニクスに詳しければ知っていると思うけど、チップの名前や型番というのは「メーカーが決めてしまえば、それが通称となる」という暗黙の了解があって、セガの次期機種に搭載されるグラフィックスチップが既存のそれとアーキテクチャが異なろうとも「特化したPowerVRです」とNECやセガが言ってしまえば、それは紛れもなくPowerVR搭載！　となるのだ。しかし、セガやNEC（とくにNEC)はさすがにそこまで無謀なことはしないだろう。たぶん、前号で述べたPowerVR独自の陰面消去技術を投入した最新のグラフィックスチップを搭載し、それをPowerVRシリーズとするか否かはNECとセガ次第……と考えるのが妥当だろう。もし、これが現実となれば、Zバッファいらずで高度な奥行き処理を実現できるのだから、かなりコストパフォーマンスの高いマシンになりうる素質はある。とりあえず期待。



◆今はこれだと思うのです◆

最近、編集部のネオジオで『KOF'97』に再び火が付き始め、なぜかチャンコーハンにハマッている(さ)です。最初は軽い気持ちで使い始めたのですが、遊んでいるウチにいろんなテクニックが見えてきて、いつの間にかチャン使いになっていました。ライターの鉄こ～じと小岩の3人で、仕事そっちのけで何時間も夢中になって研究したのです。その結果、チャンはかなりイケることが判明！　あるとは思わなかった連続技も発見しました。お手軽なところでは、しゃがみ弱キック(キャンセル)→ヘッドスライディング、威力絶大なのは、近距離立ち強キック(キャンセル)→超必殺技の鉄球大圧殺がつながるのだ。チャンは、まだ強さを秘めているはず……!?

さて、年末のお楽しみと言えば「オラトリオ・タングラム」ですが、AMショー後、情報が全然伝わってこないので年内に登場するのかとても心配です。早くでないかなぁ～と言うことで、今回はテムジンの特殊技について紹介します。前作のグライディングラムがアレンジされ、ソードをスケボー代わりにして空中を疾走するものだ。カッコイイ～。

対する罪悪感を心理的に描写し、挙げ句「誰でもやってることじゃない」なんて言わせるというのは、少なくともPSゲームのヒロインでは初めてのことじゃないでしょうか。というか、自分はそう読みとりました。先に述べた「心理描写」が、必ずしもセックスを示しているとは限らないところがミソです（百人中、九十九人は自分と同じ考えだと思うけど）。ほかにもリョウのセリフからも肉体関係（しかも近親相姦）が読みとれますが、絶対というワケではない。いろいろ想像を巡らせるのはなかなか楽しいです。さすがにここまでヘビィだと、規制に引っかからないようあれこれ知恵を絞ってくるようです。まぁつまり、明確な線引きがないだけに、やりようによってはいろいろなことができてしまうと。そういった点において、このゲームはある意味ひとつの「勝利者」であったと思います。（ほ）

MAP貼りで等身大ポスター……あんた…出力センターでA0とかの用紙にプリントアウトすれば？（魔）

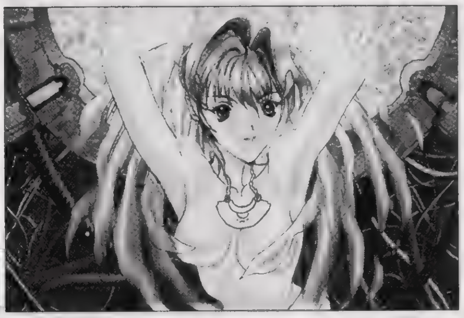
鉄球友の会はかなりディープな感じです。床部愛ドール班より（魔）

前号の続きのアニメの話：「ベルセルク」・なかなか良かったです。「VIRUS」・まぁまぁかな。といった感じでしょうかね残りの秋の新番組の感想は。まぁ（ち）は「大運動会」をチェックです（前号同様)、良い話悪い話ありますけれど、それはTVアニメ故にしょうがないことです。まぁ現状は、「ウテナ」と「ガガガ」と「あずきちゃん」を楽しみに1週間を生き抜く毎日です。もっとも、「ウ」と「ガ」はもうすぐ終わっちゃうんで悲しいですが。また、見過ごせないようなアニメが始まることに期待ですね。

「いつもこんなHなコト身近にはないよなぁって思いながらはみ出しを読んできた私ですが、昨日大変な体験をしてしまいました……。お姉ちゃんがですね、部屋に彼氏連れ込んでHしてたんですよ。それを偶然覗いてたら（カーテンが開いてて私はベランダで洗濯物取り込んでた）彼氏に見つかっちゃって……。帰り際、玄関で「今度オレの部屋こいよ」と誘われてしまいました。実はかなりドキドキしてたので、言われるままについていってしまいそうです。困りました。とハガキを書いている今もドキドキです。困りました」東京都　シンキチさん：

PS倫理規制についてちょっと自分なりの考えを。PSの規制は厳しいというのが通説だけど、結局のところ、いいかげんなだけなんだと思う。だから、うまく行けば「くの一番」とか「どきどきシャッターチャンス」とかのような、かなりHなグラフィックやシチュエーションを拝めたりするのではないでしょうか。こういったゲームを見るたびに、「これでいいのかPS倫理」と疑問を持つ人がいますが、そこは「ああ、うまく言いくるめたんだなぁ」と感心するべきでしょう。下らないことで規制がかかってるゲームを見ると、根回しが足りなかったのかなって余計な想像してみたりするのも楽しいです。まったく前向きではないですが。そんなところで先ほども書いた「ムーンライトシンドローム」なんですが、内容はかなりヘビィです。直接的な表現はないですが、そうとうエグイことやってます。主人公のセックスに

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、MVP狙いは大変だけど、がんばってみてね！　（麗）

手軽に参加したい人は

HP	＿	全部値を足して25になるようにする
つよさ	＿	
かしこさ	＿	
すばやさ	＿	
こううん	＿	

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くいてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト43はランスールの嵐と呼ばれている盗賊団、マカニフェット・ランダールの撃滅です。マカニフェット・ランダールは亡国の騎士たちで構成された戦闘集団系の盗賊。その戦闘力は一個中隊に相当するとも言われています。礼節を重んじる元騎士が多く義賊として有名だったこの集団が、半年ほど前から無差別に村を襲い殺戮を繰り返しているため、ギルドからの冒険者派兵となりました。敵本拠地であるアーブルク山に潜入して下さい。選択は以下の3つ。①正面から戦闘を仕掛ける。②アジトに罠を仕掛けて一網打尽にする。③飲料水に毒を仕込む。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。要注意です。

締め切りは、次号本誌（61号）発売日の11月28日（消印有効）。コーナー名は「DPSど43」だけでOKです。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の62号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第61号　11月28日発売号（第57号発表＋第64号分募集）
第62号　12月12日発売号（第59号発表＋第65号分募集）
第64号　12月26日発売号（第60号発表＋第66号分募集）

今回のあて先は「DPSど43」

もっとこだわりたい人は

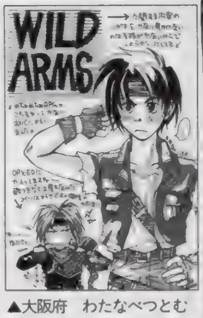
オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次のページは56号募集分の発表

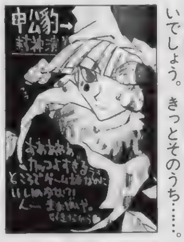
▲埼玉県　十槻久也さん：ハニーいい味だしてますよね。アニメ確かに。



▲大阪府　わたなべつとむさん：OP、EDカッコイイですよね。

まんが：和歌山県　カエル44（放っておくと何をするかわかりませんからねぇ彼ら）・イラスト　C次郎

◀埼玉県　ちったんさん：見ておかないと。後学のために。



◀愛媛県　かへえさん：きっといいでしょう。きっとそのうち……。

◀静岡県　テツコさん：どういう展開のゲームに？「ブシドー」でしょうか？

◀東京都　辻槻景太さん：過去にイロイロある人ばかりです。

◀埼玉県　矢渡さん：可愛いですよね。だんだんグッと来ます。

▲和歌山県　カエル44さん：かなり激しく狙いそうです。バラきましょう。

▲大阪府　杜蓮司さん：続編ってあるんでしょうかね？そろそろ発表は……？

◀新潟県　りるひなさん：キザでカッコイイですよね。素肌ブレザー。

◀和歌山県　カエル44さん：やっと写真が出始めました。まあ、でも発売はまだ先らしいですが……。ここまで来たら延びても良いから、イイ作品に仕上げて欲しいですよね。3カ月待つのも半年待つのも一緒（笑）。キャラがカッコイイだけに。

▲秋田県　市藤にたかさん：美味しそうです。マグマグ食べてます。実の所……主食がソレなんでしょうかねぇ？　エンゲル係数が……。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。自分とは関係ないなと思っていると突然やってくるのがドキドキです。果たしてどんな未来が待っているのでしょうか？　ちょっと知りたいです。

ヘビーアームズがホビーショーで展示され、確実にプラモ化が決定されるようで超嬉しい（ち）です。当然ＴＶ版の赤に塗る予定（遠い未来）、それが掟です。ＯＶＡ版の紫はセンス悪い（断言）しね。そういえば、最近人形部の部活の話をしばらく続けたので、読者さんからもお手紙を頂いて（といってもおひとりですが）おります。いや反応があるのは嬉しいことではありますね。ホントに。追伸：千葉県のＫさん、娘さんも立派に成長（進化？）しているご様子で。アクティブな装いがイイですね。アレは、かなり良い具合でしたよ。（ち）

Nights of Knights

クエストナンバー40発表
56号募集分

今回のクエスト40は、ロストパラディウム、失われた聖跡の発見でした。「聖パラディの門」があるされた大陸南西部の遺跡で、守護霊獣との激しい戦いが繰り広げられました。ギルドから出された指令は門の発見と安全の確保。つまり、門を発見した上に危険も取り除かなければいけなかったわけで……なかなかハードなクエストになりました。異世界からのエネルギーが流れ込む関係上、少々魔法使い系の職業に有利な状況になったようです。

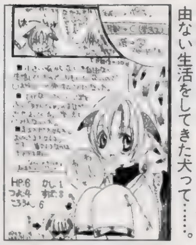
MVP

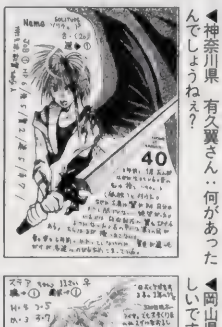
▶富山県　りんりんさん：通常クエスト、特に戦闘があるクエストだとあまり活躍することのない言霊使いですが、今回は魔法使い系有利という点を上手く利用して、ＭＶＰに輝きました。クエストに出て成功したので、花嫁修業は終わりですね？　ということは今度は結婚。そのクエストの方が大変だったりして。こううん高いから大丈夫？

▲愛媛県　ｔｋｅさん：異世界に１人……修行はさらにキビシイでしょうねぇ。

◀埼玉県　眠るカバさん：でもついて来ちゃってそうですよね。

◀大阪府　えんぢまるさん：90年も生きてて女の子なのが？

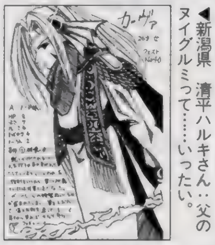

◀福岡県　とりおさん：なに不自由ない生活をしてきた犬って……。


◀神奈川県　有久翼さん：何があったんでしょうねぇ？

◀埼玉県　ひびきさん：悲しい過去は思い出さない方が？

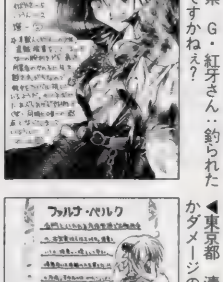
◀岡山県　のぶすけさん：包帯は痛々しいですしね。

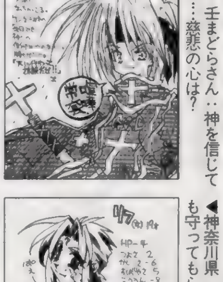
◀秋田県　ペンペンさん：チャンと勉強しないから……。

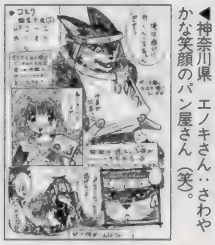

◀新潟県　清平ハルキさん：父のヌイグルミって……いったい。

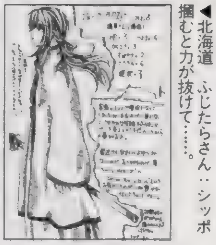
◀千葉県　秘色さん：実験好きにはたまらない場所ですから。

◀神奈川県　HANさん：注釈がなかなかカワイイです。


◀神奈川県　G・紅牙さん：釣られたりするんですかねぇ？


◀大阪府　壬まどらさん：神を信じているのに……慈悲の心は？


◀神奈川県　エノキさん：さわやかな笑顔のパン屋さん（笑）。

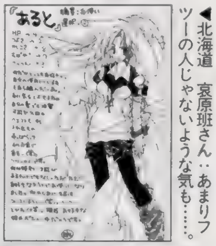

◀北海道　ふじたらさん：シッポ掴むと力が抜けて……。

◀新潟県　耕一さん：天使形態ですか。強そうです。

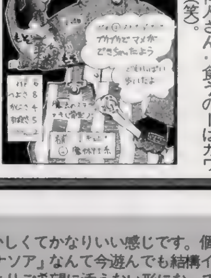
◀東京都　清和日和子さん：自分にしかダメージのない必殺技は……。

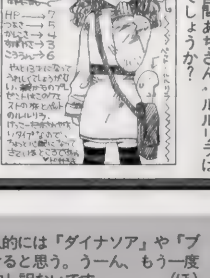
◀神奈川県　佐伯いざむさん：まあでも守ってもらえますよ。

◀和歌山県　太一さん：説教する親父……いますよね。

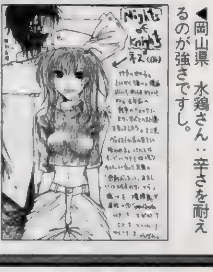

◀北海道　哀原班さん：あまりフツーの人じゃないような気も……。

◀北海道　ゼクア・スミスさん：色が封印……どんな理由が？


◀東京都　祥人さん：食うのーはカワイスギです（笑）。


◀大阪府　宮間あちさん：ルルリラは役に立つんでしょうか？

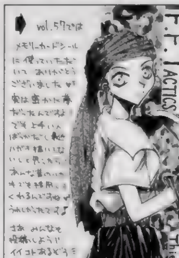
◀神奈川県　ちゃたろうさん：ストリッパーは身体が命ですし。

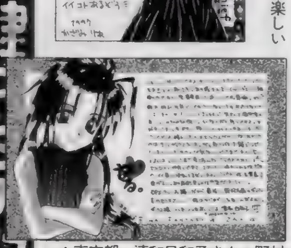

◀岡山県　水鶏さん：辛さを耐えるのが強さですし。

◀東京都　アウーさん：カンタンには捨てられませんよね。

◀東京都　瀬鈴さん：テスト中はついつい書いちゃうんですよねぇ。

◀愛媛県　かへえさん：英語の勉強になるかも知れませんよね。


◀宮崎県　風水りあさん：ワクワク楽しいのがいいですよね。


▲東京都　清和日和子さん：野村氏のザックスは無いそうです。

ードのＣＦの山ちゃんも好きです。犬欲しいなぁ。アパートだしなぁ。ちぇ。あ、そういえば、こないだ通販でＣＤ、ＬＤラックを買いました。２段３ブロックの大きいヤツを２つ。アレね、注意した方がいいよ。自分で組み立てなきゃいけないんだけど、メチャクチャ難しいんですよ。キチンと作るの。いや、やり方自体はカンタンなんだけどね。扉がないタイプは製作途中バランス取るのが難しくて横に張り付けるベニヤ板が割れそうになるの。オレは男でしかも昔から大工仕事得意だったから何とかなったけど、それこそ女の子の一人暮らしとかで組立始めちゃったら絶対出来上がらないって。保証する。男でも技術苦手なヤツは大きなのは止めておこう。通販って安いし注文もカンタンで便利だけど、自分で組み立てなきゃいけない大きめな家具は要注意。っていうお婆ちゃんの知恵のコーナーでした。（魔）

トレカの話ですが、結局ランスとファルコムカードに手を出してしまいました。とくにファルコムのカードは懐かしくてかなりいい感じです。個人的には「ダイナソア」や「ブランディッシュ」などを出していた頃が一番好きなので、そのへんも網羅してあるのが嬉しかったですね。『ダイナソア』なんて今遊んでも結構イケると思う。うーん、もう一度遊びたい。あと「ＴＬＳ」は無事コンプリートしました。トレード希望のお葉書も頂きましたが、諸々の事情によりご希望に添えない形になって申し訳ないです。（ほ）

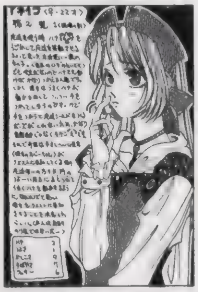
ＳＳの「ロンド」がぁ……悔しいので、また『ペルソナ』を始めました。４回目です。それにしてもこのゲーム、私は１年以上も遊んでいたのかと思うと、かなり得した気分になります（¥5,800で１年間遊べればね）。でもハマったおかげで『ペルソナ』関係の本が増えました（攻略本、同人誌含む）。そうやって思うと『ペルソナ』にもけっこうお金使っているなぁ。さて、『デビサマ』はここまでハマれるでしょうか？　でもエリーと姫野さん、いないしなぁ（いたらスゴイけど）。まぁ、あまり期待せず待ちましょう。　（う）

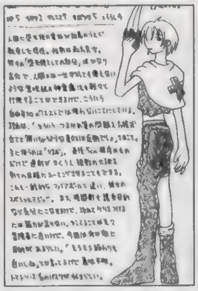
艦長と浣腸と完調。どれも好きっていうかキライ。というかキサマは？　な。そろそろ寒くなりすねぇ。いやしかし。寒かろうが暑かろうが原稿書かないとねぇ……。いけないよねぇ。えっと、最近は『アザーライフ　アザードリームス』、略して『アザアザ』にはまってます。楽しいっすよ。これ。『トルネコ』っていうか『シレン』っていうか。魔物育てられるし。これで対戦できればもっと良かったのに。なんて詳しいことは今号のはじめて物語を読め。おんどりゃぁ。って自分から話しとけよそれかいっ！　と、自分にアイラブユーなツッコミを入れといて、次の話。現在、読者様からイロイロとお薦めなCDとか、マンガとか教えてもらってますが、今ソレを頼りにどれに手を出そうか選考中です。人に何かを薦められるのっていいですよね。ワクワクしちゃうのでした。あと近況は……ピカチュウもまだ好きですが、ドッグフ

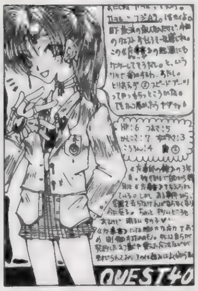
▲徳島県　浅薙柚椰さん：かなり複雑なことになってます。判らないですよ……。

▲埼玉県　十槻久也さん：犬がかなりいい感じです。アクビしてますし。

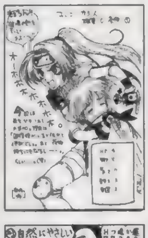
▲岩手県　石田知広さん：いいように使われているって…一体どんな風に……。

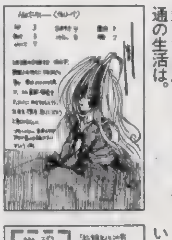

▲北海道　TOMYさん：タバサちゃんですね。これからですよきっと。

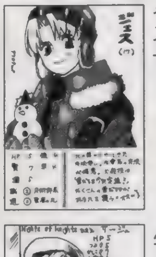

▲大阪府　雨宮五月さん：男の子と女の子だと大変そうですけどね。融合。


▲和歌山県　日向アキラさん：やはり魔導師もミニスカですね。学園ですから。

◀秋田県　市藤にたかさん：実はこの大きな剣で……魚を（笑）？　開いて？


◀東京都　明月渉さん：縛られて連れてこられても……。弟さんが……。


◀宮城県　水輝立さん：世間知らずは厳しいですよね。普通の生活は。

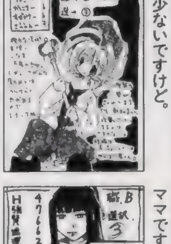

◀山形県　週末の怪人さん：ピョンピョン跳ねてやってきそうです。

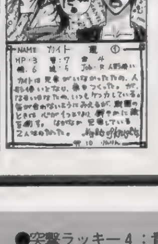
◀福島県　だっふんだぁZさん：かなりイヤな緑の星ですよね。守られたく無い……。

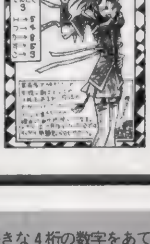
◀埼玉県　矢渡さん：てってってって……お兄ちゃんについてくところが子供……。

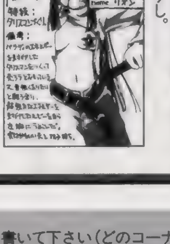
◀広島県　白井俊さん：ぼーっとしてる時は何を考えてるんでしょう？

◀徳島県　大和飛鳥さん：流線型で大きな剣です。失われた過去を探し求めて……。

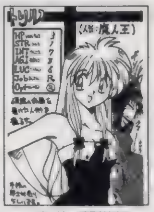

◀静岡県　珈琲りいさん：力で勝負なモンクなわけですね。HP少ないですけど。

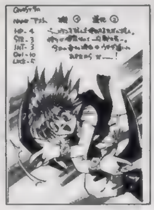

◀富山県　りんりんさん：弟せっかく作ったのに……ですよねぇ。


◀大阪府　長村アキさん：まぁ、カッコイイですよ。極めれば。ねぇ。

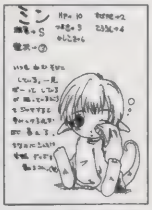

◀宮城県　霞月さん：胸に埋め込むのはかなり痛そうです。ママですし。

▲東京都　谷川蛍雪さん：本能で生きてます。きっと。


▲北海道　望州あゆらさん：魔人王、顔が怖いです。


▲神奈川県　走馬あづみさん：ただの村人って……。

▲茨城県　夜神コウジさん：マスターにメロメロは○です。


▲和歌山県　田中瑠美さん：どういう暴れ方を？

▲愛知県　荧悠季さん：救われますよ、きっと。たぶん……。

▲愛媛県　甲斐つるぎさん：無意識のうちに戦いを？

▲北海道　松木やすたかさん：鼻とかヒクヒクで温泉掘り。

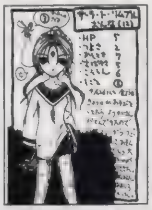
▲静岡県　鈴影魅晴さん：動物って……人間？　若返り？

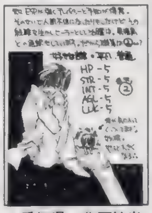
▲千葉県　にんじんさん：魔法少女は永遠なのですから。

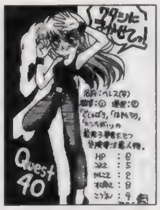
▲京都府　要さん：感じですけどキセルでタバコは……。

▲長崎県　高野亮さん：胸の宇宙人がカワイイです。

▲北海道　香月りんさん：まあ可愛ければいいような。


▲静岡県　紫水晶さん：倒した……ってかなり……。


▲愛知県　北原健光さん：大魔人のように？　大きく？

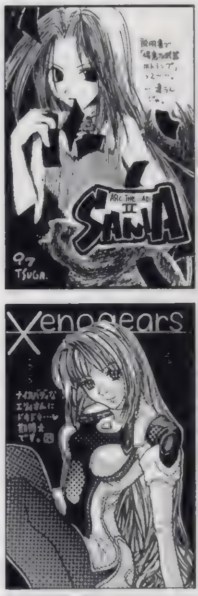

▲千葉県　ちゃっぷ2世さん：トラブルメーカーですね。

▲愛知県　岡澤えみりさん：まあいいか……でなく。

▲山形県　魚屋さん：背中に等身大ムーミンでしょうか？

まんが／大阪府　水ようかん（そんなツララみたいな……みたいな……）

◀岡山県　ひよこさん：操られてる目がイイです。無機質。意志無くて。

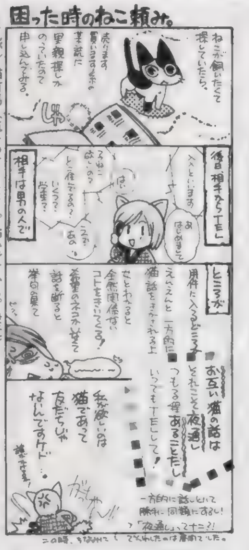

◀千葉県　都賀渉さん：トランプは武器じゃありませんし……（笑）。

◀愛知県　山口27号さん：悩んでます。彼女。イロイロあったみたいで。

▲福岡県　蒼月さん：女の子同士でくっ付きますし。スゴイゲームですよね。

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は０枚！　数字は2315でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、同じ数字はありませんでした。悲しいですが当選者無しなのです。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近住所不明多いです！　注意！



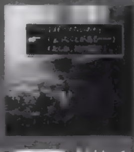
GMCD News

今回のオススメは、「ファイナルファンタジーリユニオン・トラックス」。高い評価を得た、ＦＦⅦオリジナルサウンドトラックから特に人気の高かった16曲を厳選。さらに、「エアリスのテーマ」、「片翼の天使」、「ＦＦⅦメインテーマ」のオーケストラアレンジヴァージョンが追加されており、生楽器が奏でる旋律が思い出の名場面を彩ってくれる。冒険を振り返るのにふさわしい一枚だぞ。

現在発売中
- 「アンジェリーク音楽集～Romancia～」￥3,000（税込）ポリグラム
- 「ファイナルファンタジーⅦ/リユニオン・トラックス」￥2,039（税込）デジキューブ
- 「VAL Project presents MY Dream スペシャル・ヴォーカル・アルバム」￥2,548（税込）ポニーキャニオン
- 「THE KINGOFFIGHTERS '97ドラマCD～宿命編～」￥2,548（税込）ポニーキャニオン

11月19日発売
- 「ROBONATION LIVE' 97 SUMMER」￥3,873（税込）ファーストスマイルエンターテイメント

11月24日発売
- 「ROOMMATEサウンドトラック集」￥3,059（税込）データムポリスター



◀初回プレス分にはオリジナルトレカ封入

ゲームソフト激論座談会

「冬になるとコタツでゲーム、っていうのが思い浮かびますが、床部のみなさんはどういうゲームライフがステキだと思います？　月並みでも構いません。参考にしますので教えて下さい」山形県　永史秀久さん：

魔：うぃっス。今年も早いモノでもう冬ですな。ガヒョーン。

ち：冬にゲームといっても我々の生活の中心である編集部は暖房効くしなぁ。あまり……関係ないんだよなぁ。

魔：まあね。でもオレはゲームをするのは家でって決めてるから、ちゃんとコタツでゲームだな。

う：オレ、布団でゲーム。

ほ：オレも。

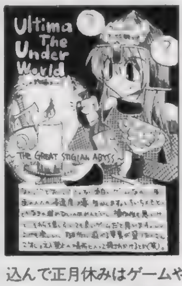
魔：まあ大抵ベッドでゴロゴロしながらも定番だよな。

う：冬ならではの食い物を食べながらゲーム大会とか？

ほ：編集ライターの中川さんの家でやる鍋ですな。去年はうどんがくっ付いて大変でした。

魔：あと……冬のゲームスタイルと言えば……あ、オレ、対戦ケーブルでＧＢつないで、１つのコートに入って行列に並んでるカップル見たことある。

う：冬ならではですな。まあ、普通は年末にたくさんソフト買い込んで正月休みはゲームやりっぱなしっていうのが正統派だよな。



◀千葉県　都賀渉さん：どきどき感は高いですよね。３D好きにはお薦めなのです。

ち：冬だろうが夏だろうが床部的には変わらないですな。

ほ：うむ。

「受験シーズンですねえ……なんだかDPSどって受験生の人が妙に目立つんですけど、みなさん大丈夫なんでしょうか？　別に関係ないんですけど心配しちゃいます」北海道　ソウド島さん：

ち：まあ、大変ですな。

魔：受験の時期に限って楽しそうな大作ゲームが発売されるから…。

ほ：意志の力で何とかするしかないでしょう。ゲームやってても受かるヤツは受かるし、落ちるヤツは落ちる。

う：まあ、そうだけどさ。ＤＰＳどを読んでる人は全員合格して欲しいじゃない。

ち：前にどこかに書いてあったけど、お薦めはゲーム本体は封印して、息抜きにＤＰＳを読むってやり方。どんなにムリしてじっくり読んでもそんなに勉強の邪魔にもならないし。

魔：ゲームは……基本的に時間かかるからなぁ。特に最近主流のＲＰＧ系は特に。受験シーズンくらいは我慢してもイイかもね。

ち：というか、ゲームも何も、息抜きもせずに勉強している人も多いわけで。そういう人に勝ったり並んだりしなくちゃいけないわけだから、しょうがないでしょう。

魔：ガンバらなきゃいけないときに違うことをしてしまうと、床部の人のようにダメな大人になってしまうコト間違いナシです。まあ、それで後悔しないのならいいのですけど。

う：大抵するぞ。

ほ：するする。

ち：まあ、その辺は読者様自身に決めてもらうとして、オレラは応援だけはしときましょう。

魔：そうね。

「『ラグナキュール』の対戦がしたいです。っていうか他のゲームでも対戦できる環境が欲しいです。知り合いに奴隷仲間がいないので、どうしても１人で楽しむしかありません。対戦要素があっても必然的に１人。どこかに同じ様な趣味の人はいないかなぁ？」埼玉県　こうろぎ真さん：

魔：その点、床部とか、編集部に出入りしてると対戦相手には事欠かないよね。

う：この間もライターのＺさんと「ＦＭ２」で対戦しました。嫌なヴァンツァーでボロボロにしてやりました。

◀兵庫県　満月乱舞さん：シブメですがイイゲームです。もう少しラクチンで奥が深いと……矛盾ですか？

魔：そりゃずるいよ（笑）。あのゲーム、隠しロボットの「嫌なヴァンツァー」を持っているか持っていないかで難易度変わるんだから。育て方も。

ち：格闘ゲームなんかも必ず乱入あるし。

ほ：「鉄拳３」の基板は大抵誰かが遊んでるよな。

魔：対戦ケーブルで２台のＰＳをつなげなきゃいけない環境だってカンタンに作り出せるしな。

う：まあ、ここが異常なんであって普通の人はそうもいかない。特に学校卒業しちゃうと、そういう趣味的な友だちも少なくなるしね。

ち：パソ通なんかで同好の氏を募って強引に友だちを作るって手はあるけど。

魔：対戦って楽しいからねぇ。１人で遊んでるのの何倍も楽しい。ソレこそ対戦でなくても、マルチキャラマルチストーリーのＲＰＧなんかで「え？　何それ？　オレ知らないよそんなイベント」なんて語り合うのすら楽しいんだから。

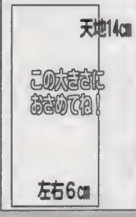
う：思いだしますな「ロマサガ」。

魔：オレ、アルベルト。お姉ちゃんとずっとレベルアップしてた。むだに。旅立たずに。

ほ：オレ、アイシャ。

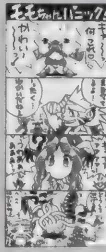
う：きっと全国のファン号泣。

お笑い４コマ道場

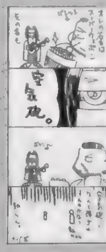


４コマは楽しければ勝ち！　ルール無用の悪党もOKです。DPSどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。とてもステキな幸せが貴方の元に訪れます。（魔）

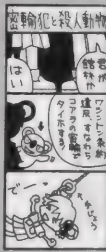
４コママンガ（いや、３コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！



◀埼玉県　ANNNA♥Kさん：かわいーって言ってるうちに食べられちゃったらどうするんでしょう？　ねえ？



◀千葉県　トビー01さん：というかマジメに議論するようなギャグなのかというのが問題です。



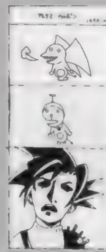
◀千葉県　池田彩重さん：なんで手錠を髪の毛にかけられてるんでしょう？　よっぽどの悪だった？

◀三重県　田中将司さん：白くなった虹野さんがなんというか……ゴーっていうか。

◀千葉県　教さん：かませ犬って……そんなにキャベツ畑人形が……あの顔が……好きで……。

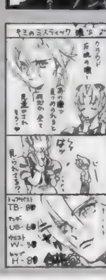
◀長崎県　G・SATさん：魔物って…ただ者じゃないとは思ってましたけど。そんなだったなんて……。

◀岐阜県　コージンさん：なんつったりしてよぉ……その一言で地球の朝が始まりそうです。

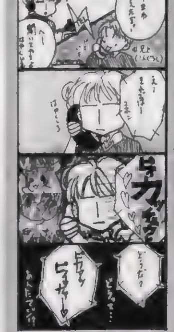


◀新潟県　RATAさん：ユフィってばオッチョコチョイなんだから（笑）。（笑）ですまなそうですけど。

◀兵庫県　けんちんぢるさん：人生のワビサビが個々に集結！　後楽園でボクと握手って感じです。



◀富山県　小菌まりさん：見すかされてる……さすがスーパーアイ。魔眺の力はスゴイです。



◀熊本県　きりさん：そこで一言似ているよと言ってあげるのが兄妹……ではないでしょうか？　それによってお兄さんの心はどれほ……。

◀東京都　樹村Sさん：させられたんでしょう。泣けてきます。あ、でもキグルミはちょっといいかも……。尊敬します！

◀宮城県　コブラGTさん：封じ方にもいろいろありますからね。これで人類の、いや地球的な平和が守られたなら……ヨシとしましょう。

◀山形県　魚屋さん：何がステキってクラウドとユフィが２人で定食屋でご飯を食べてるっていうシチュエーションが〇です。

さんとトレードして、スペシャルカードは４種バッチリそろったんですが……。むー、コモン残り一枚のために買い続けるのかぁ。トレーディングカード道も険しいですな。険しいといえば「メルティランサー」のトレーディングカード。スペシャルカードのデキはすごくいいんだけど、全９枚中一箱に２枚しか入っていないし、挙げ句一パックが12枚セットな上、全部で99種類しかない。箱で買うとまず間違いなくコンプリートしちゃいます（というか、事実コンプリートした）。命中率の低いスペシャルカードのためだけに400円ずつで12枚ずつ無駄にしていくかと思うとかなり萎えちゃいます。マニアに厳しい商売ですな。コモンカードは表も裏もつまんないし……。ファイリングしても面白いこと何も無し。がっかりです。あぁ、なんか燃えるカードはないもんでしょうかね。今度だけどセーラームーンやらないかなぁ。いやマジで。（平）

最近はあまりムダ使いをしていないのでかなり欲求不満です。それでもお金がないのはなんか矛盾してます。そろそろ一気にドカンと何か買いたい気分ですね。年末も近いことだし。どうせ金持ってても、細々としたことでいつの間にか消えてなくなるのは分かってるのだから。そんなワケでおニューのパソコン購入計画を無謀にも立て始めました。使い慣れた98がいいのですが、噂のＰＣ98ＮＸ（だっけ？）ってのはどんなもんなのでしょう。98ＤＯＳ資産をすべて捨ててでも買い換える価値はあるのでしょうか？（ほ）

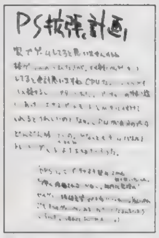
相変わらずいい感じに盛り上がってますトレーディングカード。えー、そういえば前号のトレーディングカードに関する話の中で、訂正が一つ。「きゃんバニ」のトレーディングカードですが、別に裏面カッコ悪くありません。なんであんなこと書いたのか、今となっては定かではありません（眠かったのかなぁ？）が……。言いたかったのは、縦に並べる必要があるページや横に並べる必要のあるページが混在していて、なんか面倒、ということなんですな。ただ、よくよく裏面を見てみると、通しナンバーの刻印の仕方で、横並びか縦並びかが判別できるようです。というわけで、関係各位にはごめんなさい。さて、でもって件のカードですが、2箱買っていまだコモンがコンプリートしてません。31番が無いんですよ、31番が。むしろ個人的には好きなくらいです。というか、コモンのクセにレアカードか!? こいつは。ライターの田中

PS 拡張計画

ビデオデッキの調子が悪くいらつき気味の昨今です。再生画像にノイズが入り、ダビングに使えないのが口惜しいです。まだ買って半年なのになぁ、ビクターさん。ノイズがなければ問題ないのになぁうちのＸ７。てなわけで、お手頃なVX11でも……。　（ち）

日本製の家電が壊れなかったのはいつの頃の話だったのでしょうか？　最近は、コストダウンのせいで品質低下が目立っているように見受けます。ゲーム機なんか、保証が半年しかないから大変です。幸い（ち）のＳＳもＰＳも壊れていませんが双方とも故障の話は多いようですね。何とかして欲しいところではあります。

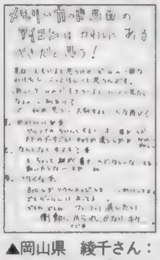
ちなみに、昔（う）と一緒に買ったＳＳは保証期間が切れてすぐに故障しちゃいました……。あの頃は高かったのにね。



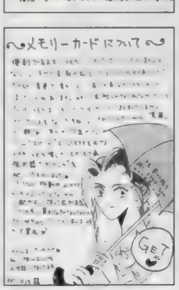
▲北海道　是空齋さん：難しいらしいですよ。パターン学習させるのね。

◀大阪府　哀さん：スポットライト使えば目も悪くならないそうです。

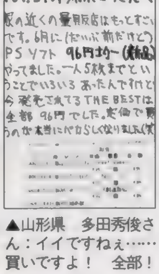
▲山形県　週末の怪人さん：買い物の第一歩ですよね。



▲岡山県　綾千さん：一目で判るのがいいですよね。



◀富山県　高原なぎさん：あ、いや、振動にスゴク強いワケじゃないですよ。ね。



▲山形県　多田秀俊さん：イイですねぇ……買いですよ！　全部！

▲埼玉県　しょーじさん：その通りです。面白いのがいいですよね。

◀宮崎県　RGM-79さん：そうですね。才能があれば大丈夫ですよね。

他機種のことも話したい

「デッドオアアライブ」の限定版再再販の噂に、待つことはや１カ月。一向に出荷気配がありません。通常版でも良いから欲しいけど、ピクチャーレーベルも捨てがたいです。　トホホな（ち）

SS　やっと「スパロボＦ」を始めました。しかも借り物で。「ラングⅣ」も開封しただけです。「デッドオアアライブ」もいつ手に入ることやら……というのが最近の状況。楽しみなのは「ソウルハッカーズ」ですかね、ＳＳでは。まぁ（ち）も（う）も（平）もチェックしているソフトはほとんど同じですので、似かよっちゃいますねぇ内容が。そうそう、買い逃していた「サンダーフォースＶ」ほか多数の未入手モノをとりあえずはゲットしなければと考えてます。

パソコン①　気になる新作も少ない中、最近だとアリスソフトの「戦巫女」あたりが注目株でしょうか？　アリスソフト初？の一般ゲームとして、コンシューマ化されるのではないかという期待をされているようです。可能性としてはＰＳもあり得るかもしれませんねぇ（推測）。それはさておき、最近はゲームなどよりもデスクトップ環境を演出するツール類の方がにぎやかなんでしょうかね。スクリーンセーバー集も凝りに凝ったモノ出てます（「サクラ」とか）し……。

パソコン②　パソコンは買ったものの、最低限のメモリ搭載量のため、ちっとも活用しておりません。軽いゲームを楽しむくらいでしょうかと言う位ガッカリな状況です。パリ有４枚同時増設という壁が（ち）の前に大きく立ちはだかっているわけです。おかげで使わないから、ちっともカスタマイズされません。使いにくいままです。

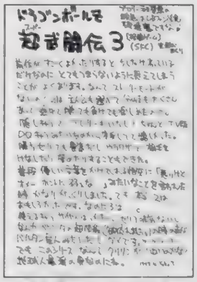
その他　以前も書いたのですが、情報不足＆熱意不足でネタが無いです。で、１つ楽しみなのが「頭文字Ｄ」のＰＳ版。ＧＥＮＫＩが製作しているとのことなので、「首都高バトル」シリーズのデキを期待してしまいます。ちっとも他機種も話題も無いので申し訳ありませんが。そうそう、「ＴＯＤ」も（ち）は楽しみですね。

クソゲーマー万才

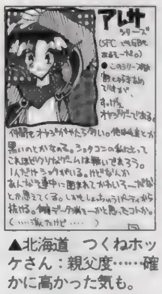
これから年末にかけて、どんどん忙しくなります。面白そうなソフトがいろいろ発売されるのに、遊ぶヒマがないとは……。トホホ……。　（う）

さて、ＳＳの「ロンド」を買いました。「魔神転生」の続編ということでかなり期待していたのに、ちょっと…なデキでガッカリ。しかも主人公の名前が決まっていて変更できないのです。やはり、ＲＰＧやＳ・ＲＰＧといったゲームでは、主人公＝プレイヤーというイメージが強い（私はそう思う）です。やはり名前を変えられないというのは、感情移入という点から個人的にはかなりガッカリの要素なのです（せめて主人公ぐらいは……。

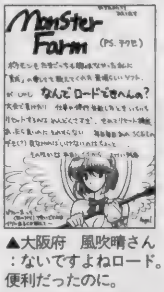
今は、「ＦＭ２」ですが、ミッション３の時点で「嫌なヴァンツァー」を手に入れていたので比較的ラクでした（リーザ編の最初はちょっとツラかったですけど……）。このテのゲームで私は、ちょっと偏ったプレイをするのですが、このゲームでも基本的に私はアッシュ、エイミア、リーザ、サユリ以外は戦わせない、と最初から決めていました。何だかツラそうですが、こうすれば４人に経験値が集中し、レベルは常に敵より３〜４ぐらい高くすんなり進めました。対戦プレイ時も均等に育てた人のキャラよりグーンと強いです。ちなみにほかのキャラは回復兼敵を囲む係です。また、闘技場で貰えるアイテムは、バスーン（ライフル）とレッドクロウ（ミサイル）が強くて使いやすくオススメです。



▲徳島県　YuKo.Tさん：そういえば……最強の地球人なのに。

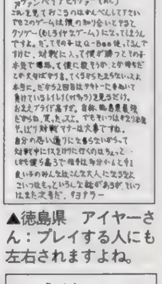


▲北海道　つくねホッケさん：親父度……確かに高かった気も。



▲大阪府　風吹晴さん：ないですよねロード。便利だったのに。

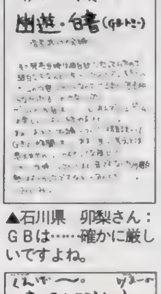
▲島根県　野利山一夫君さん：床部はいつもそんな感じです。トホホ。



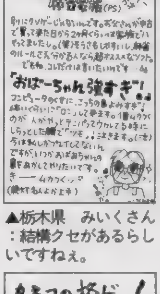
▲徳島県　アイヤーさん：プレイする人にも左右されますよね。

▲北海道　望州あゆらさん：濃いゲーム多いですからあそこ。

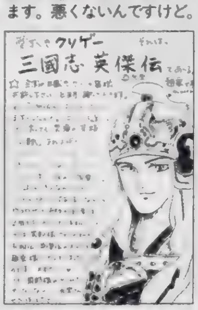
▲徳島県　浅薙柚椰さん：激しい魅力に乏しい気もします。悪くないんですけど。



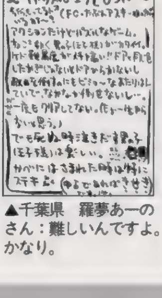
▲石川県　卯梨さん：ＧＢは……確かに厳しいですよね。



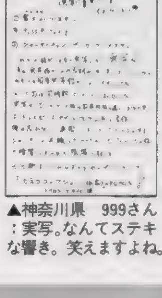
▲栃木県　みいくさん：結構クセがあるらしいですすね。



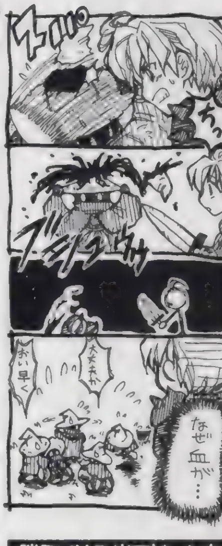
▲愛知県　まどかゆうきさん：バランスムチャですよね。確かに。



▲千葉県　羅夢あーのさん：難しいんですよ。かなり。



▲神奈川県　999さん：実写。なんてステキな響き。笑えますよね。



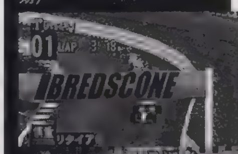
まんが・群馬県　沢楠ゆう（身かきこしりなんですよ。きっと頭イイし。ね？）

脳ミソはみ出てドーンな スバラシイ情報をあなたに！

●「モナコＧＰタイムアタックコンテスト開催！」

ココナッツジャパンから12月18日発売予定の「チーム運営シミュレーション2 Formula GRAND PRIX −1997年版−」の発売を記念して、タイムアタックコンテストの開催が決定！優勝者と準優勝者には、なんと「98年モナコＧＰ観戦ツアー」をペアでプレゼント！「絶対にモナコに行くんだー！」と思っている人は、発売まで前作でチーム経営者としての腕を磨いておくのもヨイかも。

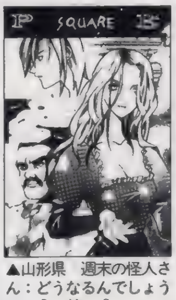
応募方法は下記の通り。
内容：「モナコＧＰ本戦」での「総合最速タイム」
優勝商品：
優勝者、準優勝者に「98年モナコＧＰ観戦ツアー」にペアでご招待（2組4名様）
応募方法：
商品に同封されているアンケートはがきと、レース結果が写っている画面を同封の上、下記の宛先へ送付。
応募宛先：〒150
東京都渋谷区神宮前5−45−4　株式会社ココナッツジャパンエンターテイメント「モナコＧＰコンテスト」係
応募締切：
98年３月31日（当日消印有効）



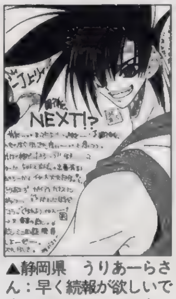
▲本物のレースを観戦するチャンスを逃すな！

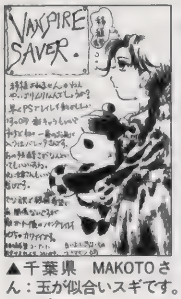
■魔王30才くん：爆裂バカ。職業ムダ使い。最近買い物してないと言いつつ実は……（続く）。
■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。パソコン改良ありがとう。
■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。なんかヒゲってきてます。
■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。なんか知らないけど泊まってました。今日。

まんが／宮須弥（『サムライRPG』PSもSSも買った？　では最後「ネオジオCD？　ハートも？」）・イラスト／岩瀬さとみ


▲山形県　週末の怪人さん：どうなるんでしょうねぇ？　怖い？

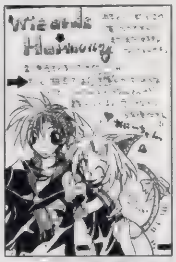
▲神奈川県　G・紅牙さん：泣けますよね。楽しそうなソフト多くて。

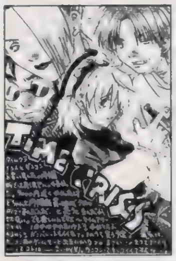

▲静岡県　うりあーらさん：早く続報が欲しいです。せめてジャンルを！


▲千葉県　MAKOTOさん：玉が似合いスギです。パンダだし。

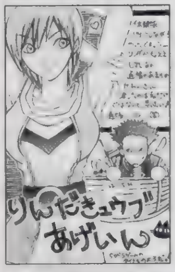
▲大阪府　えんぢまるさん：忘れますね。セーブポイント直前でとか……。

▲静岡県　こーひあいろさん：アクセスが多いんですよねぇ……。

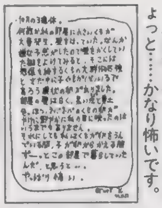

▲大阪府　三枷圭吾さん：絵も変わりましたけど。「2」どうでした？


▲岡山県　のぶすけさん：楽しいですよね。2Pもいけてます。

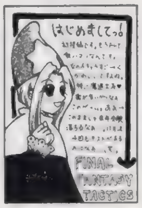
◀長野県　湖山たみさん：いい味でしたよね。でも、もういません。「3」PS版ではどうなるんでしょう？


◀宮城県　NAKOさん：体験版で楽しかったのなら製品版もいけるハズです！　いかがです（笑）？

◀群馬県　璃珠さん：普通の人ってそんなモノですよね。

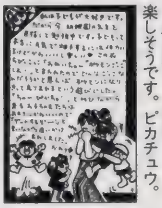

◀北海道　子安ユリさん：ちょっと……かなり怖いです。

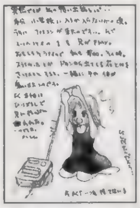
◀埼玉県　眠るカバさん：しゃべりまくってます。


◀茨城県　流月かみなさん：ガンバって下さい。

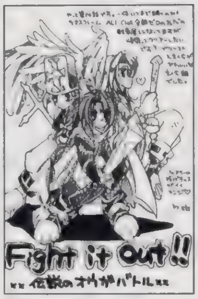
◀大阪府　真宮まゆさん：死亡ですか。いえ脂肪ですか。

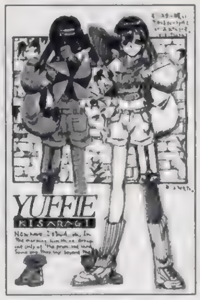
◀石川県　マルさん：物憂げな表情がステキです。

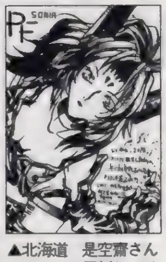

◀広島県　ミズカシホさん：楽しそうです。ピカチュウ。


◀広島県　葵レモンさん：必死ですよね。動きます。

▲大阪府　杜蓮司さん：何というか……ちゃんと説明して欲しい部分が多くて……。

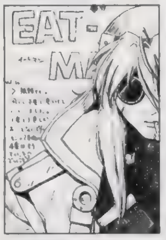

◀北海道　哀原班さん：カオスフレーム、アライメント～ちゃんとしておくのは難しいですよね。SFC発売当時はみんな悩んだモノです。PSも同じですし。


◀宮城県　からなしさん：まあしょうがないですよ。敵ですからねぇ。味方なだけに彼女の方が……。


▲北海道　是空齋さん：イロイロ屈折してそうです。

▲宮城県　水輝立さん：オーガバトルサーガ完結するんでしょうか？

▲東京都　谷川蛍雪さん：あります。これは。プリンとか（笑）。

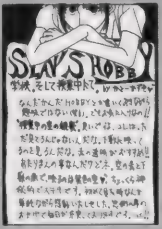

▲京都府　要さん：4巻絶賛発売中です。メディアワークス刊です。

奴隷の趣味

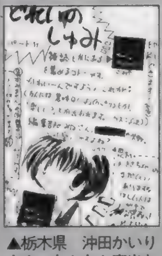
やっぱり最後は愛のある趣味でしょう。どんなに歌を歌っても、どんなにハダカになっても亀甲縛りで責めてみても……趣味でないとつまらない。そんなモノ。ラララ趣味。（魔）

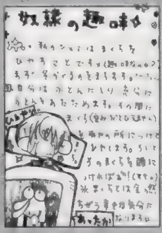
「私の趣味はイロイロと集めて調べることです。一つのことに興味を持つと、ドンドンドンドン派生していって、終いにはワケわかんなくなって投げ出しちゃいます。なんなんでしょう？　コレって」福島県　東野シンさん：

たったひとつの情報からイロイロと派生していく沢山の枝葉的な情報をまとめて、あるひとつのベクトルに向けてしまう。つまり投げ出さずに、現在自分が持っている沢山の情報を上手く組み合わせてやる。ソレが出来れば博物学的なお仕事や情報統括の部署などこれからの時代、重宝がられる職種に就けます。一見関係ない情報が実は新開発の素材になったりとか。広く深く知識を求めていかないといけませんけど。まあ何事も最終的に一つの形としてまとめ上げるのが難しいんですけどね。自分の特徴を生かして頑張ってみるのもイイかも知れません。趣味として楽しみながらなら結構いけるかもしれませんよ。

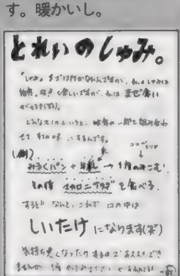

▲東京都　嘉藤一也さん：あまり観察しすぎると……チョークが。

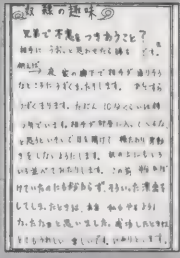
▲神奈川県　ちゃたろうさん：しょうがありませんよ。ね（笑）。


▲栃木県　沖田かいりさん：なかなか高尚な趣味です。


▲新潟県　りーぼーさん：あぁステキそうですねぇ……。

▲東京都　清和日和子さん：可愛くて良さそうです。暖かいし。


▲茨城県　薮柑子さん：ムチャしないでくださいね。お腹コワしますから。


▲大分県　白犬さん：かなり楽しい兄妹です。でもこれもムチャは……。

もらいたいぐらいです。そのストーリーモードもカミーユとシャアの2種類もあるし。また、登場するモビルスーツで対戦プレイもできてしまう（友だちとプレイするときはもう一台のPSとモニターが必要。つまり通信対戦のみ。ただしソフトは2枚組なので1本で大丈夫）のです。肝心のゲームの方は「全方位に動ける「バーチャロン」」って感じです。もう1本「トゥルーラブR」。基本的に前作が好きだった人にしかオススメしません。システムは変わらないのですが、イベントやグラフィックが増えているのは嬉しい。オススメは弥生ちゃんと綾音ちゃんの新デート（1回目）。すんごくカワイイのです（特に弥生ちゃんの方は）。（魔）に頼んでMCのシールを作ってもらいましょう。でもアイツ、弥生ちゃん「ぴょん吉」みたいだって嫌ってるしなぁ。でも、新オープニングは床部・トゥルーラバー（私と平、ほ）の間ではちょっと不評です。前の方が「せつない…」って感じの歌だったし、なにより絵が……。「2」ではきっと良くなることを信じて今回はさようならです。では。（う）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト

■うききくん：オレ「ロンド」買い忘れて良かった……。そんなに……なデキなの？

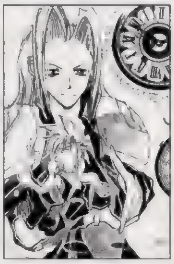
■さとちーくん：年末だからしょうがないけど大忙しなのです。ガンバンないとね。

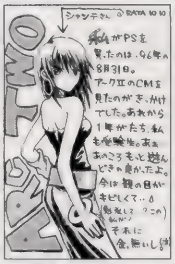
■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。まあ、待っているのもお仕事。「F」やりながら。

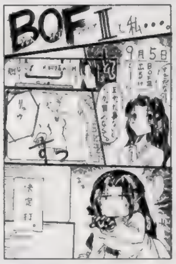
■平吉くん：ただのＴＲＰＧになりましたが開始。第２回は一体いつできるのか？

さて、今回も久美ちゃん攻略と思いきや実はほとんどプレイしていないので、まったくわかりません。対戦もしてないし……。いやー見切り発車はいけませんな。そういえば前回、久美ちゃんのリボンカッターの当たり判定が「上段から下段へ変化」と書きましたが、それは見た目だけで当たりは全部上段でした(見た目は下段なのに立ちガード可)。確か下段だと思ったのに……見事に引っかかりました。いや、面目ない……って誰も読んでないか。さて、どうしましょう。では、これから年末にかけて「イケる」と思われるゲームを紹介しましょう。まずは「Zガンダム」。もちろんPSのものです。前作(?)の3D・STG「ガンダム」とはまるで別物のようなゲームです。TVアニメのエピソードを追っていくのですが、途中に挿入されるアニメーションが全部新作なのがビックリ。このクオリティでもう一度「Z」のアニメを作って

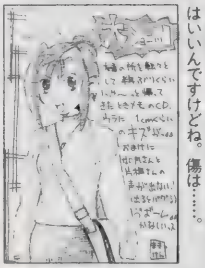
▲東京都　卯月渉さん：序盤見ましたがワクワクモノです。


▲埼玉県　すばるれいかさん：なんていうかクラウドが……キツネ……。

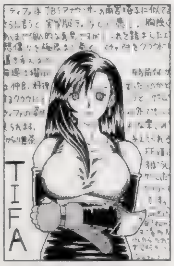

▲新潟県　RATAさん：この私が？　って(笑)。ガンバッて下さい。

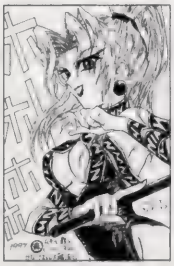

▲群馬県　瑞珠さん：楽しめたですよね？　釣り楽しいし。

▲埼玉県　十槻久也さん：１本道なのが不満な人は結構います。

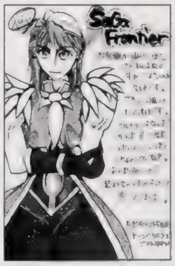

◀神奈川県　まきけんじさん：貸すのはいいんですけどね。傷は……。

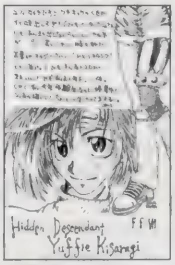
◀大阪府　真宮まゆさん：ヘソピアスとか絶対してそうな彼女がグーです。


▲三重県　林正浩さん：かなりムチャでかっこいいです。


▲大阪府　蘇芳さん：ストレス解消になりますよね。ビシビシビシ。

▲北海道　広瀬川秋人さん：何らかのポリシーがあるんですよ。


▲静岡県　テツコさん：そうですねぇまあ、人それぞれだと思いますが。


▲東京都　こめっとFANTAさん：人生は舐めきると楽しいですよ。

◀富山県　藤沢あきらさん：トホホ。まあ、ショックだったのですね？

◀長野県　夜月要さん：ウサギになった時が怖いのです。

◀島根県　野利山一夫君さん：買って損はないと思いますが……。

◀兵庫県　SATOMIさん：みんなに参加して欲しかったですよね。

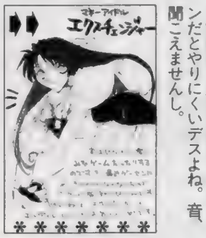
▲東京都　藤神零式さん：ボクに惹かれる。大事ですよね。コダワリ。

▲東京都　蒔村祐さん：床部でも一時期流行ってました。なんちて。

▲北海道　草山みどりさん：何度もやり直すのが良いんですよ。

▲神奈川県　走馬あづみさん：いい感じです。迷いましょう。

▲大阪府　八瀬ななみさん：ならないんですよね。これで何人の人が……。

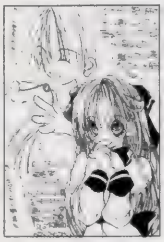

◀宮崎県　風水りあさん：ゲーセンだとやりにくいデスよね。音、聞こえませんし。

◀大阪府　ひなせゆきさん：かなり条件の厳しいプレイです。ソレもまた愛？　ダメですか？

◀大阪府　鈴凪くゆさん：なかなか楽しいみたいです。

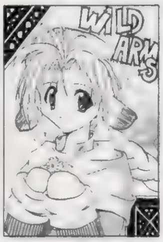
◀大阪府　ひなせゆきさん：移植ってムリなんでしょうかねぇ？

◀広島県　神野ゆきさん：と言うか本当にそういう関係ですって。


◀北海道　村上夏樹さん：物体X。それはとても大事な犬です。

▲岡山県　ひよこさん：カッコイイですよね。さらに強い？

▶北海道　香月りんさん：単純に考えるとストーリーモードが充実した格闘ですかねぇ？


◀香川県　ありあさん：失われた種族ですから。

◀滋賀県　魂辻さん：ティ×クラ、エア×クラ。２分してます。

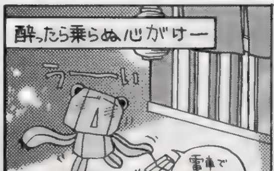
◀岩手県　飯綱さん：女の子風なラムザくん。髪バサっ！

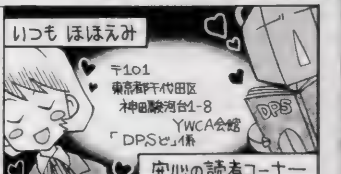
◀神奈川県　北河遊哉さん：みんなあのビルで寝ています。

◀愛媛県　むにゃんさん：ピッタリスギです。他にいないです。

今描かなきゃハガキ！

雅子さんが買ってきた柿の種は一袋34粒でしたが、兵衛くんの買ってきた袋には柿の種が５粒、バターピーナツが25粒入ってました。この場合、２人のデシリットルはいくつでしょう。という算数ドリルが終わったら今日のノルマ！　ハガキ2000枚描かないと！　ってムチャな！　ふむ。では大リーグハガキ妖精ギプスじゃ！　寝ている間に妖精さんがハガキを描いてくれる優れモノ（ただし何を描いてあるかは分かりにくいです）！　これでハガキはバッチリ！





コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは５ポイント、文章も５ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation VOL.60 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（P10、11のプレゼント記事を参照）の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、11月27日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.57

①「マリーのアトリエ」データアカデミー
吉岡直哉（京都府）塚原亜希（長野県）山田幸治（大阪府）
②「Cu−On−Pa」体験版
遠田隆寛（石川県）宮川裕之（山梨県）
松坂良勝（神奈川県）原田健一（北海道）
重孝正美（新潟県）水本哲也（大阪府）
北和美（北海道）芳江誠一（富山県）
吉武奈々（香川県）佐野靖彦（愛知県）
近藤諭（愛知県）真部伸（神奈川県）
国府太一（青森県）堀田隆二（石川県）
鈴木恭司（山形県）他５名
③「タクティクスオウガ」特製キーホルダー
渡部健太郎（千葉県）倉田孝行（広島県）林琢己（福井県）
藤脇誠（山口県）関勇人（鹿児島県）
④「ブラックロッド」著者&原作者直筆サイン入りコミック
野村尚樹（北海道）原田貴之（京都府）
長谷部裕史（長野県）
⑤「J'sRACIN'」オリジナルＣＤケース
大角朋（岐阜県）河野正（山梨県）黒川正博（和歌山県）
大竹光（福岡県）佐藤栄治（佐賀県）
⑥「パラサイト・イヴ」プレミアムポスター
佐藤睦（岩手県）石井丈（秋田県）
小坂仁美（三重県）原麻由美（島根県）
宮崎修一（茨城県）鶴丸建（佐賀県）
山口絵里（北海道）福松昭紀（石川県）
木村エリカ（山梨県）大坪江仁子（愛媛県）
戸塚陽子（群馬県）野池綾（長野県）
米原智（沖縄県）荒井真希（富山県）
立川央（大分県）他５名
⑦「みんなのＧＯＬＦ」ゴルフボール&テレカセット
吹野優喜（熊本県）小野寺仁（広島県）
古谷絢子（福岡県）波田好文（和歌山県）
瀧澤甲児（青森県）小林冬美（東京都）
小瀧辰則（栃木県）漁野麻紀（鳥取県）
原清志（東京都）鶴山忍（兵庫県）
⑧ＰＳソフト「ウィザーズハーモニー２」
那賀後淳子（愛知県）上野久美（高知県）
小沢ちずる（福井県）
⑨ＰＳソフト「サイキックフォースパズル大戦」
山部宏信（大阪府）大東千春（福岡県）
山下清輝（鹿児島県）
⑩ＰＳソフト「スペクトラルフォース」
田中将人（三重県）長根寿孝（北海道）
松桜子（東京都）
⑪ＰＳソフト「パチスロ完全攻略クランキープロ」
倉沢憲治（愛媛県）高崎克司（東京都）
中山泰（茨城県）

【１】今号で、よかった記事３つを下の一覧から選んで番号で答えてください。
①特別大感謝プレゼント②［特報］機動戦士Ｚガンダム③［特報］天誅④双界儀⑤マリア⑥ナイトメア・クリーチャーズ⑦Ｖ−ＲＡＬＬＹ⑧テイルズ オブ デスティニー⑨チョコボの不思議なダンジョン⑩ゼノギアス⑪フロントミッションオルタナティヴ⑫スペクトラルタワーII⑬ツインビーＲＰＧ⑭ブリガンダイン⑮竜機伝承⑯ネオリュード２⑰ウィザードリィ リルガミンサーガ⑱アンシャントロマン⑲ＲＰＧツクール３⑳フロントミッション セカンド㉑アザーライフ アザードリームス㉒ＭＯＯＮ㉓グランストリーム伝紀㉔こみゅにてぃぽむ㉕ＲＰＧカタログ㉖アインハンダー㉗子育てクイズマイエンジェル㉘ダービースタリオン㉙新作ソフトレビューtheDEEPER㉚電撃PSコロシアム㉛４色奴隷㉜電撃プレイクエスチョン㉝ウラワザデータベース㉞アザーライフ アザードリームスはじめて物語㉟電撃コラムス㊱［読者コーナー］PSの奴隷㊲ノエル〜ラ・ネージュ ㊳メルティランサーRe-inforce㊴悠久幻想曲２㊵プリズムコート㊶トゥルー・ラブストーリー〜Remember MyHeart〜㊷新作ソフトステーション㊸NEXT WAVE？㊹電撃ランキングステーション㊺電撃３大賞㊻電撃NEWS STATION㊼［別冊付録］パワードール２タクティカルマニュアル

【２】今号で、つまらなかった記事１つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【３】今号の記事の中で、何が読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から１つ選んで番号で答えてください。

【４】今号の表紙についてどう思いますか。
①最高②よい③ふつう④よくない⑤最悪

【５】今号の価格についてどう思いますか。
①すごく高い②高い③ふつう④安い⑤すごく安い

【６】購入してプレイしたいと思っているタイトル３本をＰ238、239の新作ソフトスケジュールから選んでその番号を書いてください。

【７】今後プレイステーションに移植してほしい他機種のゲームタイトルを２つまで書いてください。

【８】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを２つ書いてください。

【９】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも書いてください。
①ファミ通ＰＳ②プレイステーションマガジン③ＨＹＰＥＲプレイステーション④ＴＨＥプレイステーション⑤ＨＹＰＥＲプレイステーションＲＥＭＩＸ

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を２つまで書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入（予定）時期を、③・④の人はその理由も書いてください。
①持っている②近く買う予定③検討中④まだいらない⑤わからない

【13】以下にあげるプレイステーションの周辺機器のうち、持っているものを選んで番号を書いてください。
①２個以上の純正コントローラ②ＳＣＥＩ製以外のコントローラ③アナログジョイスティック④アナログでないジョイスティック⑤ハイパーブラスター⑥対戦ケーブル⑦マウス⑧ネジコン⑨マルチタップ⑩ＳＡＮＫＹＯ Ｎ・ＡＳＫＡ⑪ハンドル型コントローラ（コックピットなど）⑫ガンコン⑬その他

【14】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。
①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【15】上の質問で②を選んだ人は、買うときと買わないときの基準を書いてください。

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機などを下の一覧から選んで番号で答えてください。
①スーパーファミコン②セガサターン③ＮＩＮＴＥＮＤＯ64④ＰＣ-ＦＸ⑤ＰＣエンジン⑥メガドライブ⑦ネオジオ（ネオジオＣＤ含む）⑧ゲームボーイ（ゲームボーイポケット含む）⑨ゲームギア（キッズギア含む）⑩たまごっち⑪パソコン⑫その他

【17】上のゲーム機一覧の中で近く購入する予定の機種があれば、その番号を書いてください。

【18】本誌の付録についてどう思いますか。
①多少価格が高くなっても毎号欲しい②価格が上がるのなら、いらない③価格は490円のままで、本誌を薄くして付録を付けてほしい④付録はまったく必要ない⑤その他

【19】電撃プレイステーション60号を購入したのはどこですか。下から選んでください。
①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キオスク⑤その他

【20】電撃プレイステーション60号への意見・感想を書いてください。

上海はいいよー。上海しか知らんけど。

ゴールは、ハッピーなのです。シミュレーションゲームの新方向。

ハッピーホテル

発売せまる！11月27日

ハッピーホテルのみどころ その4

HAPPY HOTEL
HEARTFUL SIMULATION GAME

舞台は、上海。いろいろな人々がうずまく街で、あなたを中心にリアルな人間ドラマが繰り広げられます。

支配人のあなたは、ホテル内だけでなく上海の街でも沢山の人々と交流することになります。ホテルに対する住民の想いは様々で、賛成派もいれば反対派もいます。一人ひとりの意見をよく聞いて、シアワセなホテル経営に役立ててください。ホテルが発展すれば、街も変化します。街全体のシアワセは、あなたの腕にかかっているのです。

上海の街には、銀行や保険会社をはじめとする各種企業や、市役所、衛生局などの公共機関もある

「ハッピーホテル」は、ただ経営規模を大きくするだけが目的のシミュレーションゲームとはちがいます。上海の人々との交流を深めながらみんなをハッピーにできるホテルをつくるのが目的。緊張感とシアワセ感の両方を満喫できる新方向のゲームです。

● ©1997 東映ビデオ/東北新社 ●発売元：東映ビデオ(株)/(株)東北新社●販売元・お問い合わせ先：株式会社東北新社 デジタルソフト開発部 〒107 東京都港区元赤坂1-7-10 元赤坂ビル TEL.03-5410-6527
●東北新社のホームページ http://www.tfc.co.jp/hiroba
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
TOHOKUSHINSHA

郵便はがき

おそれいりますが

〒101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼント
Vol.60係

〒	-	ここにはなにも 書かないでください。
住所	都道 府県	
		TEL.　（　　）
氏名	男・女	生年月日 19　年（西暦）　月　日
職業		1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3　8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生　13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他

--キリトリ線---

希望のプレゼントの番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】

【12】

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】

【18】

【19】

【20】

PlayStation
HELLO!!

エイブで行かなきゃ
愛と友情の、おたすけアクションゲーム。
ABE a GOGO
エイブ・ア・ゴーゴー
1997.12.11 IN STORE!!
プライスもゴーゴー 5,500yen(without tax)
「ABE a GOGO オフィシャルガイドブック」同時発売予定! A5判/ソフトバンク
GAMEBANK
ゲームバンク株式会社 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ホームページ http://www.gamebank.co.jp/
Oddworld Inhabitants Abe's Oddysee™ ©1997 Oddworld Inhabitants, Inc. All Rights Reserved. Created by Oddworld Inhabitants, Inc.
Published by GT Interactive Software Corp. Distributed by GAMEBANK Corp., under sublicense from GT Interactive Software
GT and the GT Logo are trademarks of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective
"PS" マークおよび "PlayStation" はソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
GT Interactive Software
プレイステーション用ゲームソフト
ABE a GOGO イメージソング
ソニーレコードより12月1日発売予定!
B/V [bi:bui]
B/V [bi:bui]デビューシングル
"Hello Hello ～ABEのテーマ～"
Sony Records
SRDL-4463
この撮影の日、ワタシ病欠しちゃって、
水色の携帯電話を持ってるの、じつは
ワタシのはずだったんです。クヤシー!
[B/V 4人組のひとり、亀村 愛]

アナタニデアエテ、・・・・ヨカッタ。
AXELA
株式会社
アクセラ

PlayStation

SEGASATURN

多重人格

マリア

M A R I A

君たちが生まれた理由(わけ)

TSUTSUI MARIA

TAKANO JUN

読むよりおもしろい。観るよりおもしろい。
はじめて遭遇するインタラクティブ・ドラマ

多重人格の少女マリアとの出会いから始まる壮絶な人間ドラマを完全ゲーム化。失われた記憶探し、謎解き、運命のいたずら・・・・。緻密なストーリーに自分の意志で関わり、翻弄されていく、インタラクティブ・ドラマの醍醐味がここにある。心を開くトビラが、あ・る・よ。

「マリア—君たちが生まれた理由(わけ)—」1997年12月11日(木)発売予定

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

予価:¥6,800(税抜) ©1997 AXELA / BREAK

株式会社 アクセラ

〒153 東京都目黒区青葉台 3-1-12

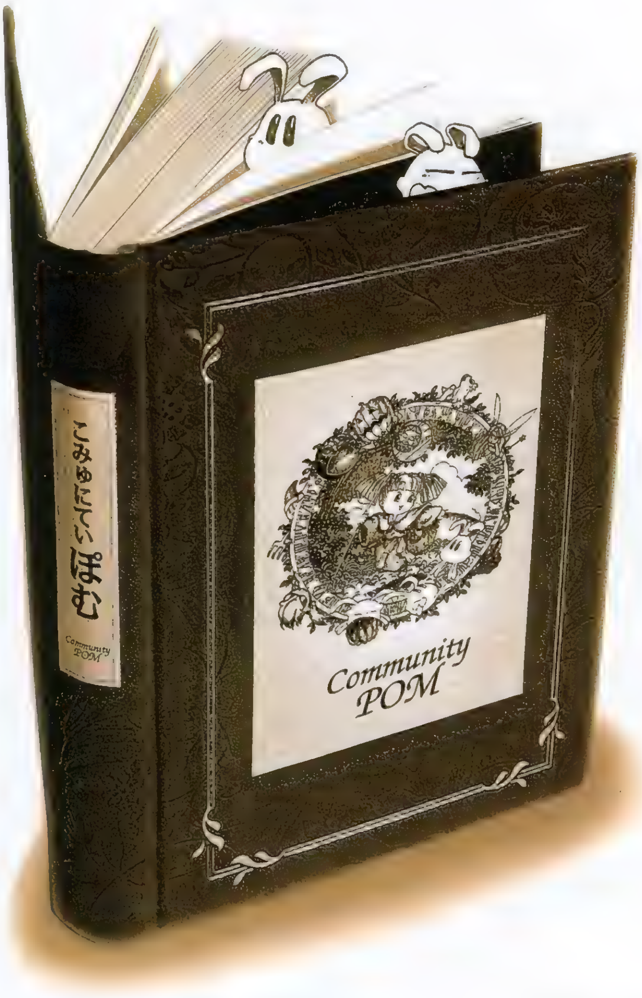
PIONEER LDC
NOT DiGITAL
action/circuit/dialog/emotion/empathy/expression/icon/love/motion/smile/voice......and more
PlayStation
La neige
野鳥図鑑

秋が足早に街を覆い尽くし、少女達の心の中は受験への不安な気持ちで少しくすんでしまっていました。そんなある日、少女達は心の影を吹き飛ばそうと晩秋の紅葉美しい山へとやって来たのです。柚美と涼が美味しいお弁当を作り、千紗都はスケッチ道具の代わりに双眼鏡を持ってバードウォッチングを楽しもうというのです。お弁当をお腹いっぱい食べ、美味しい空気を胸一杯吸った少女達はいつもの笑顔を取り戻し、その笑い声は秋の澄み切った透明な青空に溶け込んでいきました。
L'automne est fort avancé. L'air est pur.
Ryo Midorikawa
Yumi Tachibana
Chisato Kadokura
「ノエル～ラ・ネージュ～」'97年12月下旬 発売予定
初回限定版の特典
●本編がはじまるまでのビフォアストーリーを収録したオリジナルドラマCD付き(豪華ブックレット封入)
●ピクチャーディスク仕様 ●豪華スペシャルパッケージ仕様 ●初回限定版￥8,800 ●通常版￥6,800(税抜予価)
the Best
NoëL PlayStation the Best
11月20日 発売 ￥2,800(税抜)
「ノエル～ラ・ネージュ」
1998年B2版、A4版カレンダー
11月20日 発売 各￥1,800(税抜)
1998 CALENDAR
お問い合わせ先：パイオニアLDC(株) 開発事業部TEL03-5721-1359

PlayStation

Fill in cafe
SINCE 1989

ポムをさがして、物語がはじまります。



メルヘンチックな(どきどき)あくしょんRPG+(すくすく)育成SLG

大陸のどこかにいるポムを見つけ出し、
ポムの村を発展させる。
どきどきアクションRPGとすくすく育成SLGの究極合体！
豊富なアニメパターンと多彩なアクション！
可愛いキャラクター達がとにかく動く！
プレイステーションの機能を活かしたド派手な演出も盛りだくさん！
いろんな楽しさが満載のこみゅにてぃぽむに
ご期待下さい。

MY HOME TOWN こみゅにてぃぽむ™

村の家畜メエメエが何者かに
食べられてしまった！
これを伝説の獣ポムの仕業と思いこんだ村人達は
ポムを退治しようと言い出す。
そんな村人達にポムの無実を証明するため、
一人の少女が立ち上がった。

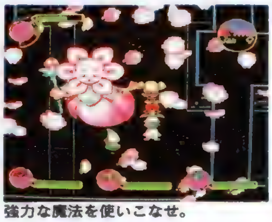
好評発売中 5,800円(税抜)

©Fill in Cafe Co.,Ltd.1997

町や村では情報収集。

コミュニティを発展させよう。

見つけ出したポムはコミュニティに連れて行ってエサをあげると、いっしょうけんめい働くの。ポムが働くことでコミュニティはにぎやかになるよ！


強力な魔法を使いこなせ。

フィールドには危険がいっぱい。

※画面は開発中のものです。

スタッフ募集
(経験者のみ)

職　種：1. プログラマー　2. CGデザイナー　3. ゲームデザイナー
応募方法：希望職種を記載した履歴書と過去に関わった作品名・イラスト等、自己PR素材を下記までお送りください。後程ご連絡差し上げます
応 募 先：〒162 東京都新宿区天神町6 村松ビル2F (株)フィルインカフェ採用担当係

Internet
www.fillincafe.co.jp

株式会社フィルインカフェ
〒162 東京都新宿区天神町6 村松ビル2F TEL.03-5261-1311

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃
PlayStation G
熱烈歓迎超高級美少女系電脳遊技最新情報満載特集頁
「NOëL ～La neige
メルティランサーRe-inforce
悠久幻想曲2
プリズムコート
トゥルー・ラブストーリーR

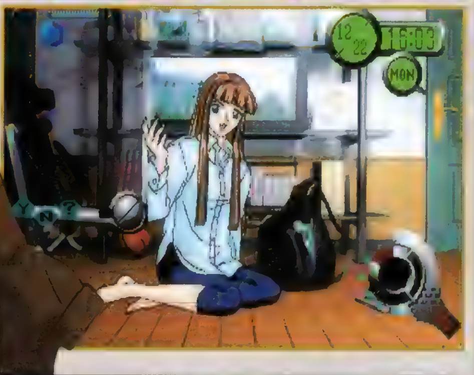
3人全員との会話をついに体験!!

今回は３人全員と会話が可能になった最新サンプルROMから、本作の重要ポイントを紹介しよう！

前号では３人の女の子のうち橘柚実との会話を紹介したが、今回編集部に到着した最新のサンプルＲＯＭでは、ついに３人全員との会話が可能になっていた。ここでは、それぞれの女の子と実際に会話した印象をお伝えするとともに、彼女たちと会話する上で重要なポイントもチェックしてみたい。

▶自室でキャンバスに向かう千紗都。そんなに熱心に、何を描いているのかな？

◀柚実の机の上には、ノートが広がっている。ひょっとして、勉強の途中だった？



▼シャツを着崩して床に座り込んでいる涼。ラフな雰囲気が、かえってカッコイイ。

NOëL —La neige—
ノエル〜ラ・ネージュ

12月下旬(予)	▶¥6,800 ▶限定版¥8,800 パイオニアLDC
ETC	▶MC（1ブロック）

芸術が好きな、サッパリとした性格の女の子

Chisato Kadokura

まるで男の子のような感じの、サッパリとした口調で話しかけてくる門倉千紗都。そのため彼女は、3人の中でも最も気楽に会話できる相手だ。ただそれだけに彼女は、変にとりつくろった態度に対しては敏感に反応する。こちらも彼女のように思ったことをズバリと口にしたほうが、かえって好感を得られるようだ。自宅ではキャンバスに向かっていることが多い彼女だけに、美術の話題が、やっぱりポイントになるのだろうか!?

▲絵の話題になると、千紗都は熱心な口調で説明してくれる。

門倉　千紗都

「1日1回はイーゼルの前に座らないと、気持ちが落ちつかないんだ!」

会話のポイントをチェック CHECK!

3人が一番気になるのはやっぱり卒業後の進路について!?

3人の女の子は全員、高校3年生。高3の冬から春にかけてといえば、大学受験などによってその後の進路が決定する時期だ。キミとの会話でも、将来の進路についてはかなり重要な話題になるはずだ。そんな時期だけに、キミの一言が彼女たちに大きな影響を与えることになるかも!?

SYSTEM 1 CHECK
会話ボールを送るタイミングは？

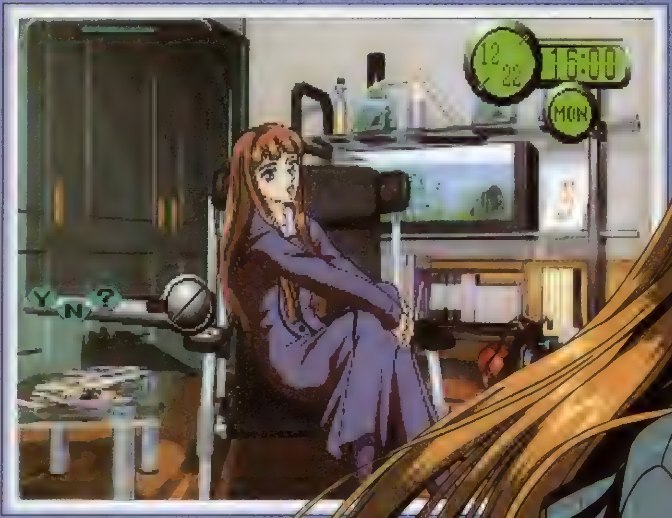
前作では、キャッチした会話ボールをいつでも相手に送ることができた。そのため会話のタイミングがわかりづらいところがあった。ところが本作では、会話ボールの下にある9つのランプが点灯しているときにだけ会話ボールを送ることができる。ランプが点灯している[illegible]会話ボールを選択すればいいので、タイミングがかなりわかりやすくなった[illegible]。ただし、ランプが[illegible]会話ボール[illegible]しまう会話ボールもあるので、[illegible]会話のように[illegible]が必要になってくるぞ[illegible]

SYSTEM 2 CHECK
複数の選択肢が登場することも!

本作では、[illegible]会話ボールを[illegible]ボタンを[illegible]ことで[illegible]を伝えることができる[illegible]のだ。[illegible]さらに[illegible]女の子の[illegible]会話ボールが[illegible]することもあるのだ。この中から自分の気持ちにピッタリと合うものを選んで相手に[illegible]ことにより、[illegible]女の子により[illegible]に自分の[illegible]を伝えることができる。もちろん、どれを選ぶかによって相手の反応は変化するから、相手の性格もよく考えながら選択することが[illegible]

©1997 PIONEER LDC, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ※画面写真は、すべて開発中のものです。

優しさとクールさが同居した個性的な女の子

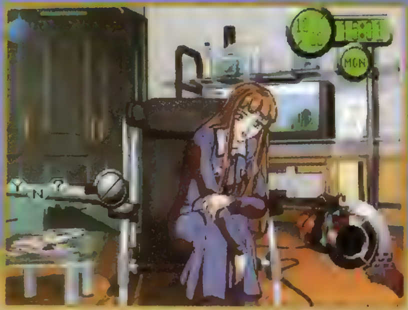


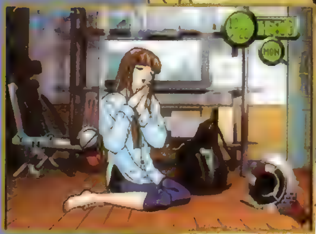
▲涼の自室内には、大きな水槽やスポーツ用品が置かれている。

碧川　涼

「へびつかい座の女の子って、なんだか怖がられちゃうんです」

いかにもお嬢様といった感じの、落ちついた雰囲気を漂わせている碧川涼。優しさとクールさが一緒に同居しているところが、彼女の最大の魅力だ。ＶＰでの会話でも、きめ細かな心配りを感じさせる一方で、納得のいかない点は鋭く指摘するなど、良い意味で緊張感のある会話が楽しめる。そんな個性の強い彼女だが、占いやグルメなどの女の子らしい話題にも、大いに関心があるようだ。





▲会話している最中に、涼はそのときの気分に応じてコロコロと表情を変える。喜怒哀楽のはっきりとした女の子だ。

CHECK!

会話のポイントをチェック

マナー違反の話題を口にすると、キミに対する印象は悪くなる！

冬の雪山で出会って以来、３人の女の子とキミとは、まだお互いに相手のことをよく知らない状態だ。そんなときに、相手のプライバシーに深く踏み込むような非常識な話題は、当然ながらマナー違反。相手は年頃の女の子だけに、あくまでも紳士的な態度で接する必要があるのだ。会話ボールの選択によっては、相手が怒ってビジュアルホンを切ってしまうこともあるぞ！

◀こちらを見る涼の目が急に冷たくなった。どうやら彼女の気分を害する話題を、口にしてしまったらしい……。

おっとりとした雰囲気の親しみやすい女の子

◀リラックスした服装で、自室の机に向かっている柚実。高3の冬だけに、いかにも受験勉強の真っ最中といった感じだ。

橘柚実

橘柚実は、おっとりとした感じでとても親しみやすい雰囲気の女の子。彼女が興味を持っている話題も、学校の出来事や周囲の人々などの、日常的な内容が中心になっている。それだけに彼女との会話からは、聞いているだけでその状況が目の前に浮かぶような、リアルな雰囲気が伝わってくるのだ。

「あーぁ、受験はもうすぐなのにぜんぜん時間が足りないわ！」

▶モニターの前でニコニコしている柚実。何がそんなに嬉しかったのかな？

▲ふくれっ面で、ちょっと不機嫌そうな柚実。

▲会話中に見せる反応も、ひねくれた感じのない素直なリアクションが多い。

Yumi Tachibana

会話のポイントをチェック CHECK!

柚実に続いて、残りの2人にはどうすればコールできる？

このゲームは、雪山でケガをしたキミのところに柚実がコールしてくるところからスタートする。そうすると気になるのは、どうすれば残りの2人と直接会話できるようになるのかという点だ。それにはやっぱり柚実を通じてIDを入手することが必要だろう。まずは、とにかく柚実とじっくり会話することが、ほかの2人への近道だと思うのだが……。

期待の新キャラのCGとムービーをGET
今回は彼女とシステム面を紹介!!

メルティランサー Re-inforce

"育てられゲーム" という独自のゲームシステムを構築し、ファンの期待も高まる『メルティランサー Re-inforce』。今回は、ストーリー重視のこのゲームを彩る、魅力的な新キャラの情報を入手！気になるゲームシステムとともに、本誌独占の最新情報をお届けするぞ!!

彼女の美しい変身シーンのムービーを大公開!!

『Re-inforce』ではOPだけでなく、ゲーム中にも要所要所でムービーが挿入されることはすでにお伝えしたとおり。今回は、新しいムービーをここに、連続写真で公開するぞ。実はこれは、なんとナナの変身シーンなのだ!!

メルティランサー Re-inforce

12|4 育成SLG	▶¥6,800(予) ▶イマディオ
	▶MC(1ブロック) ▶CD2枚組

ランサーたちに新たな味方!?

美少女魔術師マジカルナナ見参!!

パティに続く第2の謎キャラ…

前号で紹介したパティに続く、第2の謎のキャラとして登場するのが上のマジカルナナ。彼女はランサーたちの味方として、独自の行動で事件を調査している。その名前、そして容姿から、どうやら馴染み深い彼女とダブるのだが……!?

ナナイ・ナタレシオン・ナインハルテン

別次元に存在する魔法王国・プロミスランドからやってきた魔法使い。誰とも馴れ合おうとしないが、実はそれは寂しさの裏返しだったりする。

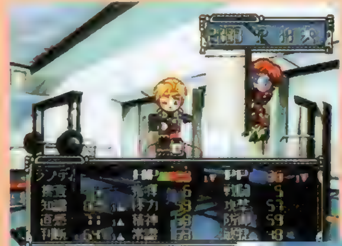
マジカルナナとはいったい何者?

左のページのムービーを見て、「ナナの変身シーン!?」と不思議に思った人もいることだろう。本来、ナナはメルビナやジュンと違い、変身して戦闘形態を取るということはないのだから……。なんて、前作でナナのとあるエンディングを見ている人はもう予想のついていることだろうと思うが、実はナナの変身した姿こそが、マジカルナナなのだ!! 彼女はナナの大人への憧れを力の源とし、普段では扱えない強力な攻撃魔法を使いこなす大魔術師。変身前に比べると、大人になっている分、若干人当たりは柔らかくなっているものの、性格は相変わらずクールなまま。ある目的のために、単身隠密行動を取るのだ。

©1997 TENKY Co.,Ltd. ©1997 Imagineer Co.,Ltd.

見習い捜査官ランディくんの『Re-inforce』ってどんなゲーム？

「Re-inforce」では、主人公であるランディの立場がゲームを進めていくにしたがい、捜査官候補生→幹部候補生→上級捜査官というように、刻々と変化していく。そのために、基本的なゲームシステムも場面によって変わっていくのだ。ここでは、そんな気になるゲームシステムの中から6つの大きなポイントをピックアップし、どんなゲームになっているのかを、先輩ランサーの皆さんにご教授してもらうことにしよう。発売日まで1カ月を切った現在、この記事を読んで存分に準備を整えてほしい。前作をはるかに上回る、激しい戦いが待ち受けているのだから……。



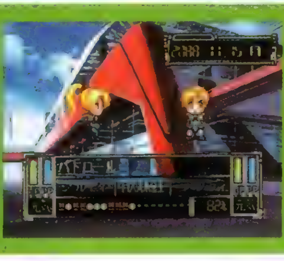
▲基本的には育成ＳＬＧだから、いかにしてランディを強化するかが重要な課題となる。

▶もちろん、女性キャラとイイ感じになることだってできちゃう！　仕事と恋の両立を目指そう!!

『Re-inforce』は"育てられゲーム"って聞いたけど…？

そ、あなたは私たちに"教えられる"立場なのよ

前作では"補佐官"に私たちが育てられる感じでゲームが進んでいったけれど、今回はむしろ逆ね。あなたは私たちの仕事ぶりを見ながら、ランサーとしての実力をつけていくことになるの。つまり、私たちがあなたを育てることになるわけね。もっとも、途中からは一人前のランサーとして働いてもらうんだから、頑張ってよね。

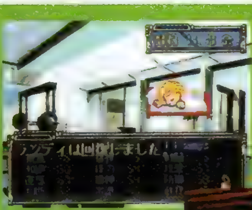


◀最初は先輩である私たちに付いて回って、仕事の仕方を覚えてね。

ねぇアンジェラ。ランサーに休日って…あるの？

うん。あのねぇ、日曜日はお休みなんだよぉ

ちゃんとあたしたちにも、お休みはあるんだよ。みんなそろって、日曜日はお休みするんだ。シルビィは「これが、お役所仕事ってものよ」って言ってたよ。お休みの日には、分署に来ている人とお話したり、いろんな訓練をしたりもできるんだ。あ、そうだ！　一度分署に顔を出しておけば、自分のお部屋で休憩することもできるよ。サクヤも「疲れてるときは無理しちゃだめですよ」って言ってたし、たまには休んだ方がいいかもね。



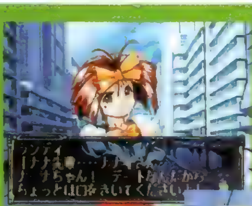
◀任務の途中でダウンしちゃうと、達成率に影響が出ちゃうんだよ。休めるときにしっかり休んでおこっ。

▶休日にミーティングをすると、イベントが起こることもあるんだ。こまめにミーティングした方が楽しいよ。

ぼくの行動の評価基準はなんですか？

任務の達成率と、私たちとの信頼度よ!

毎週、私たちはアンタの評価をメルビナに提出することになってんの。これにはアンタの任務の達成率が大きく関ってくるわ。あと、誰でも好意を持ってる人には悪い評価点をつけたくはないもんよね。署内で唯一の男だし、後輩ってこともあるんだから。私たちの言うことはおとなしく聞いて、心証を良くしといた方がいいわよ。あと毎月始めにはメルビナからメールが届くから、ここで先月の自分の欠点を振り返っておきなさいよ。



◀好感度は、一緒に仕事したりミーティングすることで上げることができるわよ。覚えときなさいよね。

▶個人的な意見を言わせてもらうと、あまりにも評価が低い人がいるっていうのはどうかと思うけど……。

イベントもたくさんあるんですよね？

えぇ、ボリュームは前作の３倍以上ということですわ

前作でもゲーム中、適度なタイミングで発生して、プレイヤーを飽きさせなかったイベント。そのイベント総数は、前作の50個から今回は170個にアップしています。さらにハイクオリティなCGは、前作の300枚から1000枚へと、大幅に増していますの。しかも、プレイ期間が１年から２年に伸びたので、ゲームが長く楽しめるようになりました。ふふっ、その分ランディにとっては大変かもしれませんが、頑張ってくださいね。

◀もちろん前作同様、メッセージはフルボイスです。ボイスデータは、４倍に増えているんですよ。

▶一度見たイベントCGは、オプションのビューアーでいつでも見られます。存分に楽しんでくださいね。

今回もシリアスで熱いストーリーは健在ですか？

うむ。各種の犯罪もより高度になっているしな…

育成ＳＬＧとしては珍しく、根幹となるストーリーがあることで好評を博した前作だが、今回ももちろんその魅力は失われていない。しかも、謎の犯罪組織や我々のライバル組織なども登場するので、今回の戦いは前回をもはるかに上回る熾烈なものとなるだろう。また、今回はおまえの行動によって、途中でストーリーが変化することにもなる。人手は多いほどいい。一刻も早く使いものになるように、ビシビシ鍛えてやるからな。

◀登場キャラのナンパさとストーリーの硬派さ。このアンバランスなところが「メルティ」の魅力かもしれないな。

▶ストーリー分岐を司るのが、おまえの進路だ。どんな捜査官になりたいのか、良く考えて日々を過ごすことだ。

戦闘時には、ぼくも戦うんですよね？

おう、しっかりサポートしてくれよ！

今回の戦闘も基本的にはオートだが、おまえさんには自分の判断で行動してもらいたいんだ。前回と違ってターンの区切りがあるから、ある程度は戦略も立てやすいはずだと思うぜ。ただ、俺たち同様敵さんも考えて行動してくるから、先読みってのが必要になる。いかにしてこちらが有利な状態になるように敵をおびき寄せ、攻撃するかということが重要だ。ま、この辺は戦いを繰り返して実地で覚えていくしかないな。しっかり頼むぜ！

◀コマンド選択は２ターン分を一度に行うんだ。相手の動きを良く考えて決めるんだぜ。攻撃範囲内に敵がいないと攻撃できないから注意しろよ。

▶行動を決めたら戦闘開始だ。あらかじめ入力した行動を起こすぜ。そうそう、おまえさんがやられちまうと負けになっちまうから、気を付けてくれよな。

◀これを、敵が全滅するまで繰り返すわけだ。ちなみに、インスペクターって上級捜査官になると、おまえさんが全員に指示を出せるようになるらしいぜ。

新タイトルがついに決定!

ゲーム画面&チビキャラライラスト初公開!

悠久幻想曲 2nd Album

初公開となる『悠久2』のゲーム画面とチビキャラ
イラストをまとめて大公開! さらに、超注目の最
新情報も残らず紹介だ。

悠久幻想曲 2nd Album		
2月(予) 育成SLG	▶¥5,800	▶メディアワークス
	▶MC(ブロック数未定)	

仲間になる10人のチビキャラ イラストを公開しちゃう♥

メインキャラ10人の立ちポーズイラストに続き、チビキャラライラストもついに完成!入手したばかりの、その10点を一挙に公開だ。よ～く見ると、なにやら秘密が隠されていそうなキャラも……。また丸いサクランボのような物体も気になる?などなど、いろんな謎がありそうなので、細かくチェックしておいてね。

育成画面と同時に最新情報も紹介よ♥

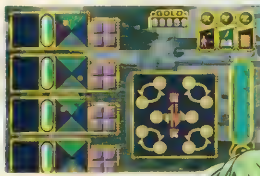
スケジュール入力画面

▲前作と比べスキルの数が減っている。重要なものだけピックアップされ、より洗練された感じだけど製品版でもこのままかな？　そのほか、仕事を表す看板のサイズが大きくなっている。また、仕事によって要求されるスキルもわかりやすくなっているようだ。

ステータス画面

▶写真を見る限りではスキルは6種類で、ゲージで表示されている。右にあるのはヒロイックゲージだろう。

サブ画面



◀ヒロイックゲージと信頼度のグラフ。それに属性表だ。今回は属性がキャラごとに表示されるみたい。

まだ開発途中のバージョンながら、ついに3点の画面写真をゲット！　さらにシステムや主題歌に関しての情報も入手することができたぞ。ここでは初公開となるそれらの情報を中心に『悠久2』の新たな見所にちょっとだけ迫っていこう。

●属性システムが強化！

前作では影響の少なかった属性だが、『悠久2』では仕事の成功率やイベントの結果などに大きく関わってくるようだ。さらに属性はイベントなどによって、大きく変化することも……。そのほか前作と違う点としては、何度かゲームを終了させないと発生しない特殊なイベントもあるらしい。何度も楽しめそうだね。

●主題歌はタケカワユキヒデ氏が担当！

『悠久2』の主題歌も堂々決定だ。タイトルは「永遠の親友～AND THOUGH YOU COULD HAVE ANYONE」。作詞、作曲を担当するのは、元ゴダイゴのタケカワユキヒデ氏だ。ちなみに歌はSS版が英語バージョンでタケカワ氏が、そしてPS版は日本語バージョンで、別の女性が歌うらしい！　今から楽しみだね。

第2回 悠久のひろば

スペースはちょっと小さめだけど、気合いはいつも通り！　応援してくれる読者のみんなから届いたグッドなイラストを掲載だ。

イラストのお部屋

▲新潟県　ダイゴウジガイさん：一見冷たそうだけど実は意外と優しい面も。

▲兵庫県　流々煙さん：そのゲームショップに通い詰め、お店の人と仲良くなって欲しいグッズをキープしてもらう。それでお金を貯めて購入というのはダメ？

イラスト大募集

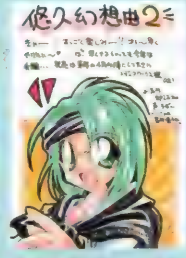
『悠久2』の登場キャラを描いたイラストハガキや自主制作のグッズ。それに記事に関する要望などがあったら、すぐに下のあて先まで！　初投稿さんも大歓迎なのでドシドシ送ってね。今回紹介したチビキャラたちのイラストでもOK。よろしく～！

◀東京都　明星飛鳥さん：こりゃ意表を突かれた感じ。仕上がりもグーなので使わせてもらったぞ。あて先はこちらに！

素敵な時計をどうも！

▼愛知県　北原健光さん：カワイイ時計をどうもありがとう。編集部の机に飾らせてもらってるよん。

▲秋田県　石井洋美さん：由羅の新しいターゲットはリオかな？



▲青森県　鈴原橙果さん：発売は2月の予定。もしかして受験が？

©1997 Starlight Marry／Media Works Inc.　イラスト／moo

2年間で高校女子バレーの頂点を目指せ！　期待の熱血スポ魂育成SLG『プリズムコート』。今回は新着のOPムービーと最新画面を独占大公開!!　加えてゲームの大まかなシステムも紹介するぞ！

プリズムコート	
2月(予) 育成SLG	▶¥5,800 ▶富士通パソコンシステムズ（FPS）
	▶MC（ブロック数未定）

©FPS／中嶋敦子 1997　※画面は開発中のものです。

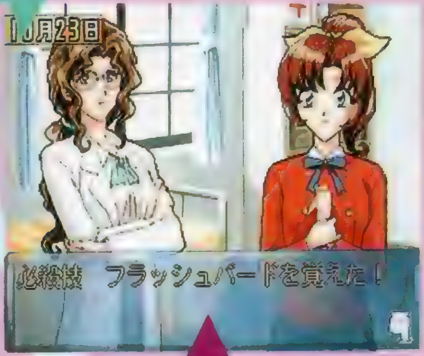
コーチとして少女たちをしっかり鍛え上げよう！

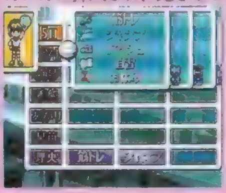
このゲームの目標は、プレイヤーがコーチを務める朝霧高校女子バレー部を全国大会で優勝させること。ただし、全国大会に出場するためには、都大会に優勝しなくてはならない。並み居る強豪を打ち倒し、日本一の栄冠を手にするため、6人の女の子たちをときには厳しく、ときには優しく鍛えるのだ！

練習 どんなチームを目指す!?

女の子たちは毎週始めに自分なりのスケジュールを組んで、それに沿った練習をする。ただ、1人だけはコーチ（プレイヤー）がマンツーマンで指導することになり、スケジュールを自由に変更することができるのだ。

▲スケジュール実行中にはイベントがガンガン挿入され、飽きさせないぞ。

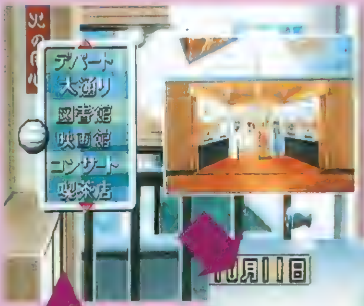



◀弱点を補うか、長所を伸ばすか？ コーチの腕の見せどころだ。

必殺技を習得！
スケジュール実行中のイベントで、必殺技を修得することもアリ！ たくさん覚えれば、それだけ試合を有利に進めることができる。

休日 いろんな所に出かけよう！

毎週日曜日は、休日にするか練習試合を行うか選択できる。休日にすると外出が可能で、出かけた先に女の子がいた場合、会話の内容によりプレイヤーに対する好感度が変化する。ラブコメ路線を目指すなら日曜は休日にするのがいいかも。



行き先を選択
休日は、まず行き先を選ぶ。そこに選手（選手以外の場合もあり）がいれば会話シーンとなり、選択したセリフによって、プレイヤーへの好感度が変化するぞ。

◀休日に外出した先でも、イベントが発生することがあるぞ。

試合 普段の練習はこの日のため！

日曜日のスケジュールに練習試合を組み込んだ場合と、都大会、全国大会のときは、試合が行われる。試合中はオートで進み、プレイヤーは大まかな指示を出すだけでOK。また、大会ではライバルたちが登場する！

◀画面下のアイコンで指示を出す。冷静に戦局を見極めよう。

▶必殺技「フラッシュバード」が炸裂。これで決まりだ!!

そしてライバルたちが立ちふさがる

ドラマCDが先行発売！

PS版「プリズムコート」の発売に先駆け、ドラマCDのリリースが決定！ もちろん、朝霧高校女子バレー部の面々を熱演するのは、ゲームと同じ声優陣。ゲームの発売が待ちきれないキミは、このCDで一足先にナツキたちに出会っておくのもいいね。(株)ワーナーミュージック・ジャパンから、11月25日、¥2,854（税込）で発売予定だ。

▲このジャケットを目に焼き付けて、11月25日はショップへGOだ！

"せつなさ"が楽しい恋愛SLG『トゥルー・ラブストーリー』。より身近に感じられる女の子たちが好評を博したこのゲームが、リニューアルして登場！ 今回は、完全に新しくなったOPムービーと、ヒロイン、桂木綾音の新デートイベントを独占公開するぞ。

トゥルー・ラブストーリー
Remember My Heart

12/11 恋愛SLG	▶¥3,800 ▶アスキー
	▶MC(2ブロック)

©1996,1997 ASCII Corp./Bits Laboratory

完全リニューアルされたOPムービーに注目!!

この『R』でのOPは、前作から一新された完全新作だ。今作はヒロインの綾音、のぞみ、弥生に加えて夏限定キャラの天野、そして『R』から一緒に下校したりデートしたりすることもできるようになったみさきの、合計5キャラがOPムービーに登場するのだ。ユーザー人気に即した、的確なキャラ選択といえる(……かな?)。ちなみに気になるムービーの内容は、動きのハデだった前作に比べ、どちらかというと落ち着いた雰囲気になっている。ゲームのテーマでもある〝せつなさ〟を、バッッチリ感じさせてくれるぞ。さらに、主題歌を歌うのは綾音を演じる菊池志穂さん。前作とはまた違った『TLS』の世界が楽しめる内容になっているのだ。

『TLS』ヒロインにして人気NO.1キャラ

桂木綾音 新デートイベント公開❢

綾音との新デートイベントは、2人でテニス! 中学生のときはテニス部に在籍していたというだけあって、その腕前はかなりのもの。テニスウェア姿もカワイイのだ♥

PlayStation

太っ腹

アスキーの年末大予約キャンペーン

対象ソフト **RPGツクール3** **トゥルー・ラブストーリー~Remember My Heart~**

この年末、アスキーが太っ腹な予約キャンペーンを大展開するぞ。
キャンペーン応募ハガキが置いてあるお店で、「RPGツクール3」か「トゥルー・ラブストーリー~Remember My Heart~」を、予約して購入した人の中から、各5,000名にそれぞれのソフトの絵柄が入ったメモリーカードケースを抽選でプレゼント!!
くわしい応募方法は、店頭にある応募ハガキをじっくり見てね。
※ハガキがなくなり次第終了です。

'97年11月10日(月)スタート!

アスキーオリジナル
メモリーカードケースが
抽選で合計**10,000**名に
当たる!

※メモリーカードはプレゼントの対象ではありません。
※デザインは実際のものと異なる場合があります。

©1997 ASCII Corp.／空想科学／SUCCESS ©1997 Reiji Matsumoto
©1996.1997 ASCII Corp. ©1996.1997 Bits Laboratory

ASCII
株式会社アスキー

PlayStation™

98年初 発売予定
ネコ耳少女育成シミュレーション

ひざの上の同居人（パートナー）
~Kitty on your lap~

月の夜
帰り道
捨て猫の泣く声。
立ち止まったとき、
あなたの物語は始まる。

キャラクターデザイン / 都築和彦
声の出演 / 宮村優子　岩男潤子　今井由香
長沢美樹　小西寛子　篠原恵美　緑川光　林延年　緒方賢一
（フルボイス仕様）

オープニングテーマ / "KE-MO-NO" 歌：宮村優子
エンディングテーマ / "ひざの上に～" 歌：岩男潤子

詳しい情報は、http://www.alpha-web.or.jp/kaneko/hizapa/top.htm へ、今すぐアクセス!

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

© 1998 KANEKO, Astro Vision, Culture Publishers, All rights reserved.
制作 / （株）カネコ　（株）アストロビジョン
発売 / カルチュア・パブリッシャーズ株式会社　Culture Publishers Inc.
〒150 東京都渋谷区恵比寿4-20-3 恵比寿ガーデンプレイスタワー35F
Tel. 03-5424-1990　Fax. 03-5424-1635

PlayStation™

わたし、セリア。クライムクラッカーズ、NEWグッピーチームのキャプテン。よろしくね。ところで、えんくらー。宇宙の「キキッ」じゃなくて「危険」。ボケてる場合じゃないの。実は宇宙海賊たちが暴れだしたのよ。すっごくリアルな3Dダンジョン内はトラップや謎解きもわんさかあって、前回よりもキビシー戦いをカクゴしなきゃね。さあ、えんくらー、ゴキゲンなバトルでいくわよん。

"明るくバトる" 3DアクションRPG

クライムクラッカーズ2

11月27日 発売!

標準価格 ¥5,800（税抜） SCPS-10037

宇宙のキキッ!?
クラクラ2
ウキッ!
★スペシャル特典!
「クライムクラッカーズ2」を購入すると、店頭にて先着で"クラクラ2トレーディングカードセット"がもらえます
特典は無くなり次第、終了いたします。
●クライムクラッカーズ2 ラジオドラマ ON AIR中!
TBSラジオ「M's GARDEN」(毎週火曜日24:30~25:00)にて
豪華声優陣によるクラクラストーリーが楽しめる、ラジオドラマ大好評ON AIR中!
●クライムクラッカーズ2 CDシングル オープニングテーマ[LADY FIRST]
歌:岩男潤子 野上ゆかな 宮村優子 11月21日発売 ¥1,000(税込価格)発売元:エアース
イラスト by ここまひ(赤い靴CLUB)
GARAGE http:// www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 ©1997 Sony Computer Entertainment Inc.
●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL03-3475-7444
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

君に届け、悠久なる砂漠の伝説…
聖刻石の秘儀を解き明かし、「仮面成長システム」を極めろ！
~聖刻1092~
ワース
操兵伝
そうへいでん
好評発売中!!
通常版
聖刻ファンの夢、ついに実現！
¥5,800円(税別)
©仲童舎/WARES PROJECT
©YUTAKA 1997 MADE IN JAPAN
初回限定版
(仮面成長シミュレーター同梱)
同梱のシミュレーターで最強の組み合わせを発見し、聖刻の謎を極めろ！
¥9,800円（税別）
【仮面成長システム】とは？
【操兵】には、【聖刻石】と呼ばれる神秘の石が64個配置された【仮面】がはめられている。
【聖刻石】は戦闘に勝利することで手に入れることができる。それを自由に交換、配列を変えることによって【操兵】の能力を自在にカスタマイズできるのだ！
聖刻石
【仮面(裏)】【聖刻石入れ替え画面】
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
〒111 東京都台東区駒形2-5-4 株式会社ユタカ
yutaka
「~聖刻1092~操兵伝」を更に楽しむための、ファン必携の一冊!!
毎日コミュニケーションズ刊 Game Fan Books 52
「~聖刻1092~操兵伝 公式攻略ガイドブック」
データというデータは全て、この一冊に集約されている!!
全操兵仮面 全リスト
定価：本体950円+税にて好評、発売中!!
全フィールド 全ステータス 全アイテム 全イベント
全属性
超凝縮の一冊

NEW SOFT STATION 新作ソフトステーション VOL. 60

CONTENTS

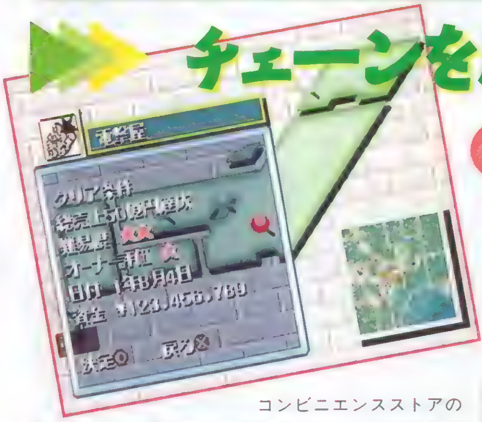
ザ・コンビニ2~全国チェーン展開だ!~
グランツーリスモ
学校をつくろう!!
東京23区制服WARS
Bust A Move
あいたくて…your smile in my heart。
~おろしたてのダイアリー~
R-TYPES
オレっ!トンバ
維新の嵐
わくわくダービー
その他

ザ・コンビニ2 ~全国チェーン展開だ!~

12月(予) SLG
▶¥5,800(予)
▶ヒューマン
▶MC(8ブロック)

簡単な操作で奥の深い経営が楽しめる人気SLG『ザ・コンビニ』の待望の続編。グラフィックやシステムをリニューアルし、新要素満載! 今度は全国展開を目指していこう!

チェーンを広げて全国制覇を目指せ!!



コンビニエンスストアの店長として、自分の店舗を繁盛させることが目的の経営SLG『ザ・コンビニ2』。一部の地域にしか店を建てられなかった前作と違い、今作では全国へとチェーンを展開していくことが可能となった。システム面も、より遊びやすく洗練されたものへと生まれ変わっていて、量、質ともに、ファンが納得のいく内容の続編となっているのだ。

Q 「ザ・コンビニ」ってどんなゲーム?

誰でも利用したことのある"コンビニ"を題材に、とある町でコンビニ同士の生き残りを賭けた戦いを描いた前作、『ザ・コンビニ』。箱庭を作るような感覚で本格的な経営SLGが楽しめるお手軽さが話題を呼び、30万本を越える大ヒットを記録した。

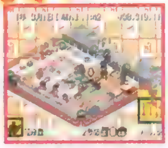
A コンビニ経営SLGです。

※写真は「2」のものです。

『2』での変更点を猛烈チェック!!

CHECK 1 倍速モードが追加されたのだ!!

全体的な処理速度がアップし、ストレスの溜まらない快適なプレイが可能になった。また、倍速モードも搭載され、資金不足などで何もできない状態などの待ち時間も、大幅に短縮できるようになったぞ。



▲キャラクターがところせましと動きまわる

CHECK 2 視点はクォータービューに変更されたぞ!!

真上からの見下ろし型だった前作から、クォータービューへと視点も変更。立体的になったことで、店内のイメージがつかみやすくなったぞ。

CHECK 3 オリジナリティの要素もパワーアップ

コンビニの看板などに描かれるシンボルも、今回からエディット可能になった。オリジナルのシンボルや、実在のコンビニのシンボルなどを作るのも楽しいぞ。

CHECK 4 システムも改良されてよりわかりやすい!!

基本的なシステム面も見直しがなされ、前作よりもさらに遊びやすいように改良されているぞ。例えば、店員の雇用や解雇といった人事は、1つの画面で行えるようになった。ほかにも、価格設定などの商品管理、月ごとの収支計算など、一目で理解できるようにビジュアル的な手法が取られているのだ。

▲▶各作業が分野別に整頓された配置になっているため、前作よりもわかりやすくなった。

さらにあんなことやこんなことまで…。

コンビニ拡大だけが、オーナーとしての楽しみじゃないのだ。お店に入荷する商品のなかには、レア物やエラー物、幻の逸品などが紛れている場合もある。こういった"珍品"の収集や、オーナーとしての思い出が残せる"オーナー日記"などの新イベントも満載で、エンターテイメント性もバッチリだぞ。

©HUMAN 1997 ©1996 Masterpiece Co., LTD

グランツーリスモ

あまりにも美しいグラフィック、そして確かな手応えを感じさせる操作感!
これぞSCE I がすべてのPSユーザーに自信を持って贈る、究極のRCGなのだ

12/23（予） RCG
▶¥5,800
▶SCEI
▶MC(ブロック数未定) ▶NC ▶AC(DUAL SHOCK対応)

カーライフをリアルに体験! GT（グランツーリスモ）モードが超熱い!

ＲＣＧファンはもちろん、幅広いユーザー層からも注目を集めている『グランツーリスモ』。現在、開発は急ピッチで進行中だ。残念ながら予定されていた発売日は延期になってしまったけれど、そのぶん内容の濃い作品になることは確実なので、どうぞご安心あれ! グラフィックの美しさや、ハンドルの重みまで感じられるリアルな操作感も素晴らしいけれど、このゲーム独自の楽しさが味わえるのが、マイカーをチューンナップしたり、レースでの実績を積み上げていく〝グランツーリスモモード〟。今号では、ＲＰＧ顔負けにカーライフを疑似体験できる、このモードの紹介を中心に、『グランツーリスモ』のさらなる魅力に迫ってみるぞ。

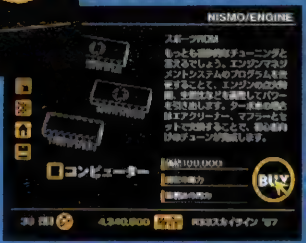
東京モーターショーでも大好評!!

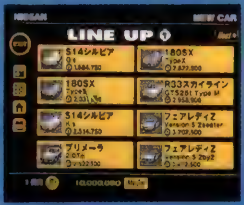
第32回東京モーターショーにも「GT」の体験ブースが登場。実車目当ての来場客も、そのリアルな画面に釘づけだった。

◀登場する実車の設定も凝っており、うるさいカーマニアも納得。

STEP 1 好みに合わせて愛車を購入しよう

最初、プレイヤーはわずかなお金を所持しているだけなので、ゲームは中古車の購入からスタート。購入した車は、チューンナップ、洗車などのメンテナンスが可能だぞ。レースをこなしてお金を貯めれば、より高性能な車を買えるようになるのでがんばってみよう。

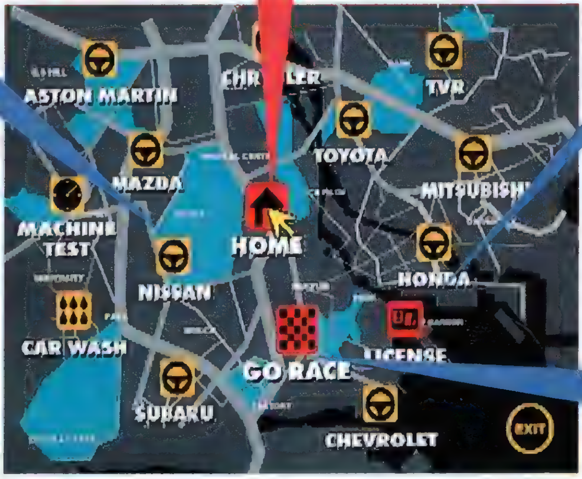




洗車も忘れずに!

スタートは自宅から…

全体マップ



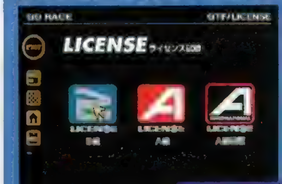
"DUAL SHOCK"

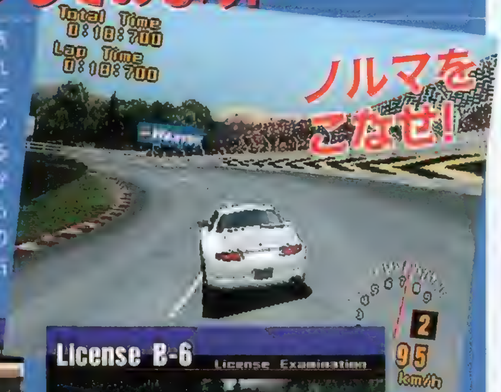
このゲームは新開発のアナログコントローラ〝DUAL SHOCK〟の振動機構に対応している。これを使ってプレイすると、接触時や荒れた路面の走行時、またシフトチェンジによるエンジン出力の変化まで、現実の車でステアリングに伝わる振動を驚くほど忠実に再現してくれるぞ。この〝DUAL SHOCK〟で、今までにないリアルな感触を味わってもらいたい。

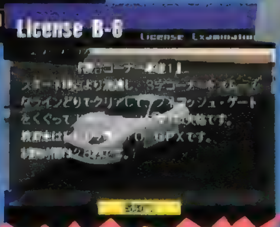
©Sony Computer Entertainment Inc.
※DUAL SHOCKは11月20日、SCEIから発売予定。¥3,300（税別）。

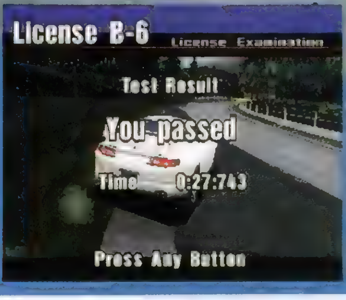
STEP 2 ライセンス取得にチャレンジしてみよう!

このモードには、ドライバーとしての腕前を表す3つのライセンスが設けられている。それぞれのライセンスには、いくつかの課題が用意されていて、各課題をクリアすると、めでたくライセンスを獲得できるぞ。楽しみながら、同時に腕も磨けてしまうので、まさに一石二鳥なのだ。









ライセンスをいただきだ!

STEP 3 レースに勝って賞金を稼ごう!

リーグやタイムトライアルなどの各種レースへの出場こそ、このモードで一番盛り上がるシーンだ。これらのレースで優秀な成績を残すことで、知名度を上げたり、賞金を稼いだりできるので、キミの力の限りを尽くしてチャレンジしてみよう。ちなみに、特定のライセンスを持っていないと出場できないレースもあるので注意！

で臨場感倍増!

▶壁やライバル車と接触したときにも、激しい振動が伝わってくる。迫力満点！

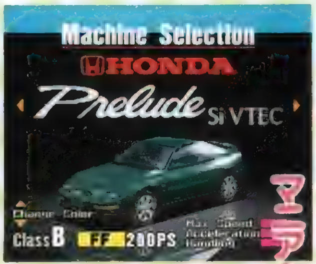
▲コースアウトして荒れ地に入り込んでしまったら、細かい揺れが伝わってくることになる。

100車種146グレード 選べる車種はボリューム満点!

▲あのスープラなど、マニア垂涎の名車がいっぱい。この中からマイカーを選べるなんて、ホント夢のようだ。

グランツーリスモモードで登場する車も含めると、ゲーム中には100車種146グレードもの車種が用意されているぞ。ちなみに、マイナーチェンジモデルなども、現実のメーカー規定に習って別の車（グレード）として設定されている。開発スタッフの妥協を許さないこだわりがヒシヒシと伝わってくるぞ。

マニアもうなる名車がいっぱい



▶こちらはフルモデルチェンジ前のプレリュード。シリーズのファンなら、思わず涙してしまう!?

▶こちらはレガシーGT-B。フォルムの細かいところまで再現されているのか、わかるかな？

▶同じレガシーでも、外観が異なれば、現実のメーカー規定と同じように別車種扱いになっている。

グランツーリスモ

学校をつくろう!!

もしも自分が高等学校の校長先生だったら……。そんな願いがかなえられるハイスクール運営SLGが登場! 目指すは生徒数3000人以上のマンモス校だ!!

12/18 運営SLG
▶¥5,800
▶ビクターソフト
▶MC(15ブロック)

経営、建設、育成の要素を取り入れた楽しさ満載の高等学校運営SLG

校長先生という学校のすべてを取りしきる立場から高等学校の運営をシミュレートできるこの「学校をつくろう!!」。プレイヤーは年内の行事スケジュールを計画、実行するかたわら、ときには生徒や先生たちの要望にも応えたりして、忙しくも楽しく学校を運営していくのだ。ここではゲームのメインである経営、建設、育成の３つの要素を詳しく紹介しつつ、本作の面白さにも迫っていくぞ。

◀日中は生徒たちが学校で生活している様子が見られる。デフォルメされた生徒がカワイイのだ。

◀先生たちは、それぞれ性格や経験などが違い個性がある。

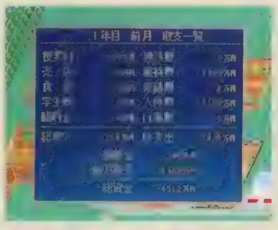
理想の学校を作るために これが学校運営のいろはだ!

ろ 施設の建設

校舎を中心とした学校の施設はすべて、敷地内に位置を決めてプレイヤーが設置する。授業が十分にこなせるように、また生徒や先生たちが快適に過ごせるように、必要な施設をしっかりそろえてあげるのだ。生徒と先生の要望や、生徒数の増加に応じた増改築も自由に行える。

▲施設が不足していると、生徒や先生が要望を出してくるぞ。

い 学校の経営

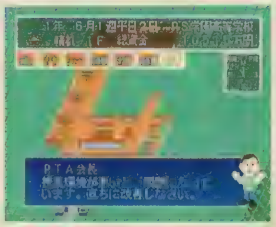


▲赤字に陥り、それを改善できないまま３年が過ぎるとゲームオーバー。

このゲームで特に注意しなければならないのは、経営資金のやりくりだ。施設の建設費、維持費はもちろんのこと、教師に支払う給料や、学校行事に必要な経費など、学校の経営には何かと資金が必要になる。経営が赤字にならないように資金をやりくりしつつ、生徒たちに充実したスクールライフを提供してあげよう。

は 生徒の育成

生徒たちが健全な学校生活を送れるようにするのも、校長先生の大事な仕事。「クラスごとの担任や教科担任は、生徒との相性が良い先生を選ぶ」、「さまざまなクラブを作り、貴重な青年期がより充実したものになる舞台を整えてあげる」といった細やかな心配りも、校長先生であるプレイヤーに求められるのだ。



▲環境が悪いと生徒のストレスがたまり、最悪、不良化することも……

『学校をつくろう!!』3つの楽しいポイントを紹介!

学校生活の中で起こるさまざまな出来事をあつかったイベントや、校舎内を自由に見て歩ける「３次元ウォークスルー」など、このゲームには〝校長をやってて良かった!〟と思える楽しいフィーチャーが盛りだくさん。これらの要素が学校経営をより楽しくしてくれるぞ。

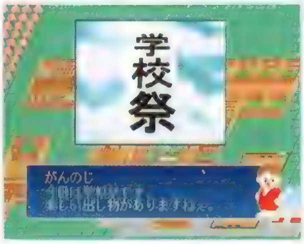
自由な学校の運営が楽しい

ゲームの目標は、生徒数が3000人を超えるマンモス校にまで学校を発展させること。ただ、その目標に到達するまでの手順はプレイヤーの自由。学力に重点をおいて進学校にしてもいいし、部活動を盛り上げてスポーツ校にしてもいいのだ。

▲自分の好きな校風を定着させて、学校を発展させられる。

豊富なイベントが楽しい

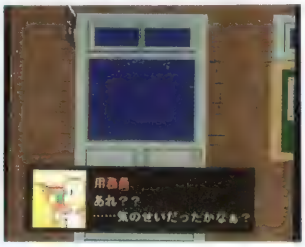
日々平穏であればそれにこしたことはないが、そこは多感な高校生たちが通う高等学校のこと。学校生活ではさまざまなイベントが発生する。良い出来事も悪い出来事もあるイベントの数々にどう対処するか? 校長としての手腕の見せどころだ。



▲生徒たちにとっては貴重な青春の１ページである学校行事のイベント。

3次元ウォークスルーが楽しい

このゲームでは自分が建てた校舎の内部を、実際に歩いているような視点で自由に見て回ることができる(３次元ウォークスルー)。いつもは外から見ているだけの校舎を内側から見てみると、意外な発見があったりして楽しいのだ。



▲学校の７不思議に、じかにお目にかかれるかもしれない(笑)

©1997 Victor Interactive Software Inc. ©1997 Refine Textile co.,ltd

東京23区 制服WARS

近未来の東京を舞台に美しき女子高生たちの戦いが始まる！
謎の組織「ヘヴン」による制服の統一を阻止するため、仲間と共に立ち上がれ！

2月（予）AVG
▶¥6,800
▶マップジャパン
▶MC（ブロック数未定）

制服をまとった女子高生たちが活躍するカードバトルAVG！

「東京23区制服ＷＡＲＳ」は、かわいい女子高生が活躍するカードバトルの要素を加えたＡＶＧだ。物語は主人公の元に幼なじみの結城亜美から手紙が届いたことから始まる。その「助けて欲しい」という内容の手紙を手に、主人公は制服ウォーズ後の東京に向かうのだった。今回は前号に続き、残りのメインキャラ５人を紹介するぞ。

フランス帰りの帰国子女
遠藤美咲

世田谷にある私立高校に通う帰国子女。日本での生活にはあまりなじめず、海外での生活スタイルを続けている。そんな彼女が唯一、興味を持っている日本の文化が大道芸で、戦闘では傘や独楽などを使った技で戦う。

不夜城新宿で生活する少女
清水さやか

新宿にある私立高校に通う女の子。人付き合いが下手なわけではないのだが、なぜか人間不信に陥っている。また、人間以外の生き物をこよなく愛し、信頼している。蛇や毛虫なども全く平気なのだ。

行方不明の美青年
来崎竜治

主人公の幼なじみである来崎涼子の兄。「Ｈ・Ｅ・Ｌ・Ｐ」を組織した人物だが、制服ウォーズ終戦直前に行方不明となってしまっている。

おとなしい霊能少女
天野香織

古い歴史を持つ神社の娘で、日本でも有数の憑代（自らの身体に、神や霊を乗り移らせ会話などが行える人物のこと）の一族の１人。普段は引っ込み思案だが、トランス状態になれば堂々とした態度の“神の声を聞く者”となる。

好奇心あふれる美少女
柊 瑠華

フォトジャーナリストを目指す、いまどきの女の子。将来の夢をかなえるため、常にカメラを持ち歩き、街中いたる所で写真を撮っている。いつも元気で、笑顔のかわいい女の子だが、危機に直面すると無口で好戦的になる。

よくわかる『制服ウォーズ』用語集

制服 女子高生の制服には先輩から後輩へと受け継がれた想いが宿り、少女たちのエネルギーを増幅する力があった。その力を使い、さまざまな分野で女子高生たちが大活躍したのだが、逆にそのことが原因で制服ウォーズが勃発した。

H・E・L・P 制服ウォーズで大人たちと戦った女子高生たちの組織。これを結成し、指導者となったのが、現在行方不明の来崎竜治だった。その力は大きく、政府の治安維持部隊と互角以上に戦い、文部大臣に譲歩させたほど。

ヘヴン 制服ウォーズ終戦後に結成された反Ｈ・Ｅ・Ｌ・Ｐの制服集団。戦いの元凶となった制服が、皆同じなら争いは起こらないという考えを持ち、制服の完全なる統一を目指している。現在、都内のほとんどの学校を支配下に置いている。

©MAP JAPAN CO.,LTD.

Bust A Move（バスト ア ムーブ） Dance & Rhythm Action

1/29	ACT
▶¥6,800	
▶エニックス	
▶MC(1ブロック)	

リズムに乗ってダンスダンスダンス！ コントローラの操作に合わせてテレビの中のアイツが踊る！
まったく新しいダンスバトルゲームが満を持して登場。このノリは「ダンス甲子園」を超えるっ!!

Let's Dance! You're Cool!!

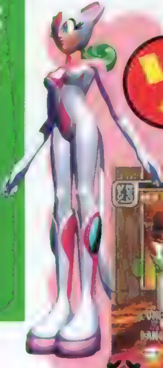
▲腰の動きが勝負を決める！ ダンスはもはや格闘技と化した！

→ヒート
宇宙から来た謎の力で炎を自在に操ることができる。元レーサー。19歳。

←フリーダ
グルーヴィーなアーティスト。彼女の描く絵も彼女と一緒に踊り出す!?

「バスト ア ムーブ」は世界で初めてのダンスバトルゲーム。リズムに合わせてコマンドを入力すると、ファンキーなキャラクタが踊りまくるのだ。ノリノリのコントローラさばきでギャラリーの度肝を抜くクールなダンスを披露しよう。クセのある（ありすぎる？）キャラクターもシビれるくらいに魅力的だぞ！

▶キャラ選択画面。どのキャラを選んでもかなりの濃さだ。



ソウルフルなコマンド入力を決めろ!

画面の表示通りにキーを入力すればバトルはどんどんヒートアップ！ より複雑なコマンドが表示されるようになり、ハイレベルなダンスが踊れるようになる。もちろんアドリブもOK！ 魂のおもむくままにノリまくるのだ！

▲うまく入力し続けるとコンボがつながる。始めのうちはおとなしめの踊りだが……。

▶コンボがつながると、超ノリノリに！ 調子に乗ってガンガン踊りまくれ！ ナイス！

ビートを感じてカメラも動く

ソロパートはキミの腕の見せどころ。カメラが片方のキャラにグーっと寄って、注目を一身に浴びる瞬間なのだ。また、ソロパート以外のときでもカメラはノリのいいほうを重点的に追いかける。キミの魂を見せつけろ！

▲▶カメラが近づいてアップになったら、うまく踊れている証拠なのだ。

©METRO・FRAME GRAPHICS・AVEX D.D.・ENIX・1998

あいたくて…～おろしたてのダイアリー～

your smiles in my heart

『あいたくて…～おろしたてのダイアリー～』は、新作ソフトではなく、正確にはPS用CD-ROMが付いたファンブック。基本的に書店で扱っているので、注意しよう。

11|27 ETC
▶¥1,980
▶コナミ
▶MC(ブロック数未定)

贅沢三昧の豪華ムック本で、一足お先にゲームを体験!

発売が待たれる期待の恋愛ＳＬＧ「あいたくて…」。発売はまだ先だけど、１日も早くプレイしたいという人に朗報！　ゲームの発売に先駆けて、ＰＳ用ＣＤ－ＲＯＭ「Introduction disk」が付いた、超豪華なファンブックが登場することになったのだ。このファンブックに付いたＣＤ－ＲＯＭには、大まかなゲームの流れが楽しめるプロローグの他に、キャラ紹介やイラストギャラリーなども収録されており、まさにファン必携のアイテムとなっている。もちろん、本体であるファンブックの方にもカラーイラストや設定資料などが満載されているので、ＰＳを持っていない人でも（?）楽しめちゃうぞ。

◀ＣＤ－ＲＯＭ「Introduction disk」のメニュー画面。『あいたくて…』の世界を満喫できるぞ。

これが Introduction disk の内容だ

キャラ紹介

ゲームに登場するキャラクターたちのプロフィールを参照することができるモード。左側に表示されているバストアップのグラフィックは、Ｌ、Ｒボタンを押すことで表情を変えることができるのだ。また、スタートボタンで女の子の仕草を見ることも可能だぞ。

▲このモードで、気になるあの子のすべてを知ることができる!?

プロローグ

ゲーム本編は、勉強やバイトなどをこなしながら主人公のパラメータを上げ、高校３年間の間に彼女を作ることが目的。このプロローグでは、その高校入学から４月29日までの、およそ３週間を遊べるようになっている。キャラクターとの出会いや、舞台となるせせらぎ市マップの予習など、大まかなゲームの流れを把握することができるぞ。

◀ヒロインとなる双子の女の子との出会い。キミは、どちらが好みかな？

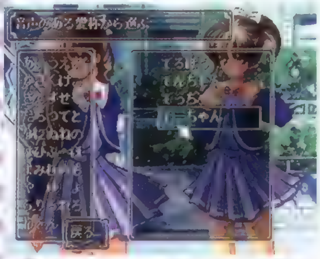
▶たった３週間でも、たくさんの女の子との出会いが待っている。

4月29日までプレイ可能!

◀もちろん大画面でのイベントグラフィックも多数用意されている。

愛称募集

このゲームでは、女の子に好きな愛称で呼んでもらえる「愛称システム」を採用している。その愛称候補を募集してしまおうという企画だ。もし自分の愛称が採用されたら、ゲーム中の女の子が実際に声に出して呼びかけてくれるようになるのだ。応募方法など、詳しくはムック本の方に紹介されているぞ。また、あらかじめ数十種類の愛称が用意されているので是非プレイして参考にしてほしい。



▲ゲーム中で女の子が呼んでくれる愛称を決めている画面。この愛称リストの中に、キミの考えた愛称が加わるかも知れないぞ。

イラストギャラリー

カラーイラストや設定原画など、『あいたくて…』に関する様々なイラストを鑑賞できるモード。雑誌などでお馴染みのものから、未発表のものまで、およそ30種類以上が収録されている。鑑賞法は簡単。ズラリとならんだ一覧の中から、見たいイラストにカーソルを合わせて◎ボタンを押すだけで、高解像モードによる超美麗なグラフィックを堪能することができるのだ。また、それぞれのイラストは、拡大表示することも可能になっているぞ。すてきなあの子の姿を、じっくりと(笑)鑑賞しよう！

◀▼これはゲーム画面。こういったイベントビジュアルも見ることができるのだろうか？

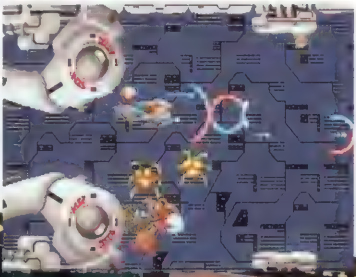
©1997 KONAMI

R・TYPES アール・タイプス

2月(予)	STG
▶¥5,800(予)	
▶アイレムソフトウェアエンジニアリング	
▶MC(1ブロック) AC	

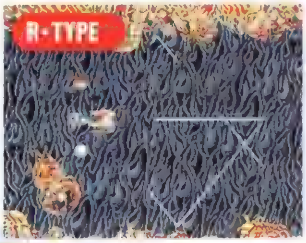
過去のアーケード作品移植ラッシュのなかで、「アレはまだか?」と心待ちにしていた皆さんお待たせしました。ついにあの名作『R・TYPE』が『Ⅱ』とセットになってPSに登場だ!

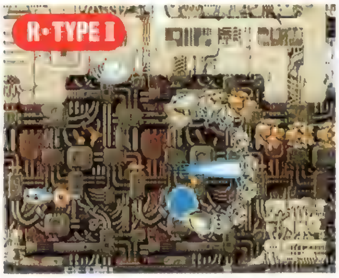
あの名作STGが2作カップリングでよみがえる!



おどろおどろしいグラフィックに、超個性的なボスキャラ……。アーケードに登場してから、数々のSTGに影響を与え続けた『R・TYPE』。PCエンジンをはじめ、ほとんどの家庭用ゲーム機に移植されたこの名作が、待望のPS移植決定! しかも今回は、コンシューマ初移植となる続編『R・TYPEⅡ』も同時に収録されるのだ。まさにファン必携のコレクターズアイテムだ。

▼H・R・ギーガーを思わせる敵キャラや、タメ撃ちのできるショット(波動砲)などは当時も話題を呼んだ。





▲初代の世界観を引き継ぎつつ、2段階にタメられる拡散波動砲や新しいボスキャラなどで、シリーズの人気を確立した。

これならマニアもうなずく納得の移植度 120%

今回掲載している写真は、もちろんすべてPS版だ。アーケードからの移植度はまさに完璧で、グラフィック、動き、サウンドとも当時のままなのだ。もちろん、自機を助けるオプション兵器「フォース」を使った多彩な攻撃も完全再現。当時の攻略方法がそのまま通用するのも、昔やりこんだ人にはウレしいかぎり。『R・TYPE』の代名詞ともいえるグロテスクな生体系ボスキャラは、今見ても十分衝撃的だぞ。

▶「Ⅱ」には復活をとげたドブケラドプスが武装して再登場! 今度こそ粉砕してやるのだ!!

◀オプション設定で、業務用と同じように処理落ちさせることもできるぞ。

▶「R・TYPE」ではお馴染みの巨大戦艦も、見事に再現されているのだ。

「R・TYPE」最新作『Δ』のデモを収録!!

なんと、この「R・TYPES」には、次回作「R・TYPEΔ」のデモムービーまで収録されているのだ。グラフィックも一新されて、新たに生まれ変わった最新作を、早くも目にすることができるぞ。

▶オマケとして自機「R-9」の3Dモデリングや"R"の歴史などの設定資料も収録されている。

▶超期待の新作「R・TYPEΔ」のデモムービー。今度は一体どんな戦いか!?

©1988 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.

維新の嵐

カードバトルで楽しめるライト感覚の幕末S・RPG

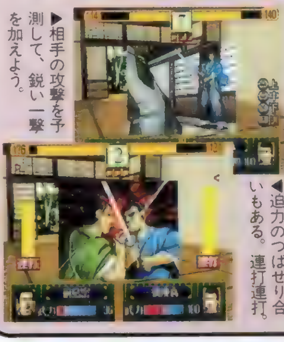
12|18（予） S・RPG
▶¥6,800
▶光栄
▶MC（2ブロック）

国論統一で新たな時代を築け！

舞台は日本の歴史が大きく動いた激動の幕末。プレイヤーは歴史上の英傑となって、自分の思想を全国の要人に説いて回り、日本の思想統一を目指すというちょっと変わったS・RPGだ。ちなみに自分の思想を伝える手段である「説得」はカードバトル！　「主張」や「反論」などの討議カードを軸に、特殊カードを駆使して相手を説得する。うまく説得できれば相手の思想が変わったり、信頼を得て同志になれば手駒として使えるぞ。同志を増やして思想を広め、有名な歴史上の事件に立ち会いながら、動乱の時代を生き抜こう。

分からず屋は斬る　これで決まりだ！

要人の中には頑として思想を変えない石頭もけっこう多い。そんなときは、「説得」の前に刀と刀で語り合うべし！　ルールは上、中、下段の三択で、ジャンケンのような三すくみになっているぞ。



▶相手の攻撃を予測して、鋭い一撃を加えよう。

◀迫力のつばぜり合いもある。連打連打。

▼画面中央のゲージが「説得バー」。カードのやりとりによって増減する。ろうそくが燃え尽きた時点で時間切れとなり、ゲージの少ない方が言いくるめられたことになるのだ。

▲メインのMAP画面。大義のためには武術や学問に日々精進しなければならない。ちなみに、画面の人物は徳川最後の将軍で、来年のNHK大河ドラマの主役なのだ。

◀福沢諭吉に一服盛られるの図。このように特殊カードの効果も多種多様なのだ。

COURIER CRISIS

邪魔するモノはすべて敵!?　けっこうバイオレンスなACT!!

春予定　ACT
▶価格未定
▶BMGジャパン
▶MC（1ブロック）

超過激なストリートアクション！

このゲームは、サンフランシスコを舞台に繰り広げられるストリートACTだ。プレイヤーはマウンテンバイク（MTB）を自在に操るメッセンジャーボーイとなって、迷路さながらの街並みを駆け抜ける。各ステージには仕事のノルマが決まっていて、依頼人たちが手渡す書類をすべて回収すればクリア。しかし、凶暴な通行人（?）や無慈悲なクルマが障害となって、一筋縄ではいかないぞ。しかも、途中でMTBが壊れたり、時間が無くなると容赦なくクビとなる。行く手を邪魔する邪魔者は、パンチ＆キックで吹っ飛ばせ！　ちなみに、登場するMTBはすべて、一流メーカーGT社の実在車種を使っているのだ。

▶依頼人（手を振っているサラリーマン）は矢印で表示されるので迷う心配もなし！

▲なぜか用意されているパンチ＆キックボタン。当然お邪魔な通行人もこの通り！

◀殴り倒されて路上に転がる通行人。でも、クルマは容赦なくグシャッとひいていく……。

ハイジャンプでトリックを決めろ！

ジャンプ中にはスノボー顔負けのトリックを決めることができるぞ。アップダウンの激しい路面には、なぜかジャンプ台が用意されているので、これを利用してハイジャンプ！　空中で操作してウルトラCを披露しよう。

▶ジャンプ台を使えばこの通り。道をふさぐトレーラーもひとっ飛びだ！

◀ほとんど三階建てのビルの高さ。昔の映画を思い出す!?

©1997 KOEI CO., LTD. ©1997 NEW LEVEL SoftWare, INC.

オレっ！トンバ

12/11(予) ACT
▶¥5,800
▶ウーピーキャンプ
▶MC（1ブロック）

元気いっぱいの野性児トンバが画面狭しと大活躍するパワフルなACT『オレっ！ トンバ』の魅力に急接近！ 胸踊る冒険への旅立ちにそなえて、トンバの世界をしっかりチェックだ。

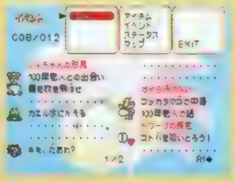
トンバを待ち受ける豊富なイベントに注目！

変化に富んだ数々のステージを、躍動感あふれるアクションを駆使してクリアしていくのが楽しい『オレっ！ トンバ』。だけどもちろん、このゲームの魅力はそれだけではない。トンバが冒険の中で体験する出来事や、個性的なキャラクターたちとの出会いを題材にした豊富なイベントも、本作品の大きな魅力だぞ。今回はトンバの冒険に深いストーリー性をそえるイベントと、アイテムを入手したり、他のキャラクターに教わることで使えるようになる特殊なアクションにスポットをあてて、ゲームの魅力に迫る!!

▲トンバ対ブタ鼻のイモ虫!? 敵のキャラクターも、とてもコミカルで個性的だ。

隠されたイベントは150種類以上！

冒険の途中で起こるイベントには、ゲームの進行上かならず発生するものと、トンバの行動がきっかけで発生するものとがある。ステージごとにいろんなアクションを試してみて、隠されたイベントを発見するのもこのゲームの楽しみの1つだ。



▶発生したイベントはイベントリストに記録される。

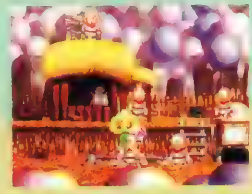
イベント1 100年老人との出会い

親切な村人から、村のはずれの小さな家で暮らしている物知りな老人の情報を聞いたトンバ。村人のアドバイスに従って、トンバは100年老人と呼ばれる、おじいさんに会いに行く。

◀100年老人というからには、このおじいさんは100年生きているのかな？

イベント2 コトバを吸いとろう

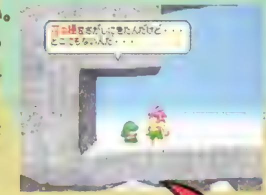
ドワーフの集落にたどり着いたトンバだけど、ドワーフたちの言葉はトンバには理解できない。ドワーフ語を覚えて彼らと話をするには、どうすればいいのだろうか……？



◀手当たりしだいにかみつく過激なコミュニケーションを試みるトンバ。

イベント3 まいごのドワーフ

ドワーフの集落に住んでいる子供の1人が、高見ヤグラに花の種をさがしに行ったまま戻ってこないらしい。見つけたら家まで連れて帰って、お父さんを安心させてあげよう。

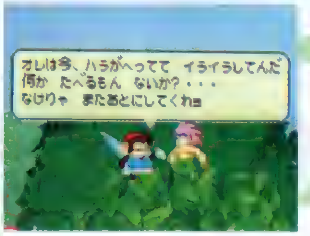


◀迷子になったドワーフの子供を発見！ 無事でなによりだね。

トンバは新たなアクションも覚えるぞ！

最初からさまざまなアクションをこなすトンバだけど、冒険の途中で新しいアイテムを入手したり、出会ったキャラクターから特殊な技術（走り方、泳ぎ方など）を教わることで、さらに便利なアクションが使えるようになるぞ。冒険が進むにつれてどんどん手強くなっていくステージや敵キャラも、新しく覚えたダイナミックな攻撃とアクションを使いこなせば、楽々クリアできてしまうのだ！

◀最初に持っている武器の鉄球よりも、素早く敵を攻撃できるぞ。



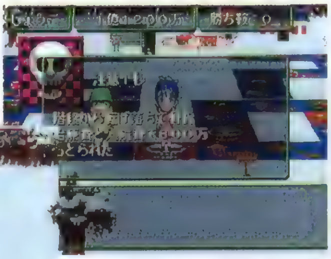
▲木の上でお腹をすかせている猿。彼が「ケモノダッシュ」のカギをにぎる。

◀イベントキャラと出会うことでトンバはさまざまなアクションを覚えていくぞ。

『オレっ！ トンバ』体験版20名プレゼント!!

今回も紹介した『トンバ』の、魅力たっぷりのアクションとイベントを一足先に味わえる体験版を。DPS読者に20名にプレゼント!! 応募方法などの詳しい詳細は、今号P.10～11の大プレゼントにて紹介しているぞ。

©1997 WHOOPEE CAMP Co.,Ltd.



▼ゴールまでに自分の馬を鍛えて、レースに勝てる状態に仕上げよう。調教するにはお金がかかるが、タダで馬の能力を上げてくれるラッキーなマスもあるのだ。

▲"アクシデントマス"に止まると、こんなアンラッキーな目に遭ってしまう。お金が減るぐらいならまだいいが、馬の能力がダウンしてしまうこともあるので注意しよう。

わくわくダービー

新感覚！ 競走馬育成ボードゲームが登場

12|18 TBL
▶¥5,800
▶ケイエスエス
▶MC（1ブロック）

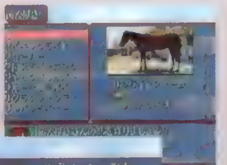
サイコロで競走馬を育てよう！

人気ジャンルである競走馬育成ＳＬＧが手軽に楽しめるボードゲーム、それがこの「わくわくダービー」だ。ゲームは、ゴール（競馬場）を目指して進みながら、その途中（マス）で馬を鍛え上げてゴール後にあるレースで勝てる馬に育てなければならない。最短ルートでゴールへ急ぐのか？ それとも遠回りして馬を鍛えるのか？ その駆け引きが重要になってくるぞ。また、開催レースが変更してしまうマスや、さまざまな効果のある特殊カードなどなど、ボードゲームならではの楽しさも、十分味わえるのだ。

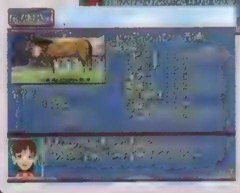
◀レースシーンでは、プレイヤーが育てた馬たちが熱いレースを繰り広げる。

両親を決めて子馬を作ろう！

このゲームは、プレイヤーが育てる馬を作るところから始まる。用意されている親馬の中から両親を選ぶと、その能力や成長の仕方で、子馬の能力が細かく変わってくるのだ。



▶親馬によって成長の仕方が変わってくる。



◀子馬には好きな名前がつけられる。

OPTION チューニングカーバトル

実在のチューニングパーツが登場する公道RCG！

1|15 RCG
▶¥5,800
▶エム・ティー・オー
▶MC（2ブロック）

公道を舞台に最速の男となれ！

多くのファンを持つ「首都高バトル」シリーズのスタッフが作り上げた新たな公道ＲＣＧがＰＳに登場。日本を代表する11社のチューニングショップの全面協力により、登場車種のエンジン音はすべて本物を録音して使用。さらに実在するチューニングパーツが実名で使用するなど、そのこだわりはハンパではない。ゲームモードも２つあり、ストーリーモードでは次々に現れるライバルを倒し、ポイントを得ることで自分の愛車をチューニングし、自分だけのこだわりチューニングカーを作り上げることができる。もう一つのアーケードモードでは、４つのコースを自由に走ることができるので、練習に最適だぞ。

▶チューニングを行えば、同じ車でも外観やエンジン音が変化するのだ。

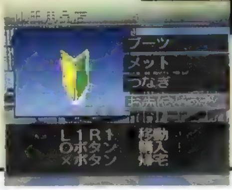
▲登場する車の数は42種類。チューニングする車種にこだわってみるのも楽しいだろう。

◀ストーリーモードで出会ったライバルたちが、プレイヤーに勝負を挑んでくる!!

登場するパーツ数は1200点以上！

ゲームに登場するチューニングパーツの数は、なんと1200点以上！ 軽量のタイヤホイールや高性能マフラーなど速く走るためのモノはもちろん、ステッカーや芳香剤などもあり、車に関するものなら何でも揃ってしまうぞ。

▶ホイールも数多く用意されているので、自分の好みに合わせて装着しよう。



◀初心者マークやカーステレオなどのアクセサリーが充実しているのもグッド！

わくわくダービー・他

© 1997 KSS © 1998 M²TO Inc. ©三栄書房

A5 A列車で行こう5

人気の鉄道経営SLGに、待望の最新作が登場!

12|4 SLG
- ▶¥6,800
- ▶アートディンク
- ▶MC（7〜15ブロック）

これぞ『A列車』の超進化形

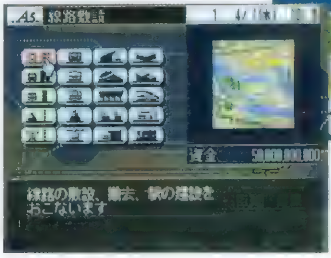
鉄道会社を経営する人気ＳＬＧ「Ａ列車で行こう」シリーズに、究極のパワーアップを遂げた最新作が登場。前作で好評だった「車窓モード」をさらに発展・進化させた「オプショナルツアー」に加え、実写さながらのＣＧで自分の街を眺められる高解像度静止画モードを追加。マップや登場する乗り物も大幅に増えているのだ。また、メイン画面がわかりやすい２Ｄタイプに変更されるなど、システム面をリニューアル。さまざまな改良が加えられ、より遊びやすくなった「Ａ５」で、キミも鉄道経営者の気分を味わってみよう。

オプショナルツアーで自分の街を鑑賞!

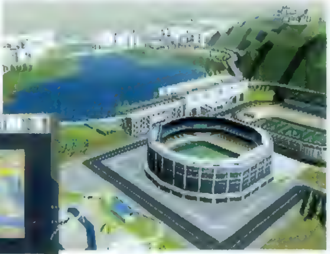
前作の車窓モードをさらに進化させたオプショナルツアーモード。これは、鉄道や船などの乗り物を追尾する形でカメラが回る鑑賞モード。カメラアングルも自由に変更できるぞ！

▶アングル変更のほか、ズームイン／アウトも可能。

◀カメラ切り替えはスムーズだ。



▼コントローラでの操作を前提に改良されたコマンド画面。アイコンを多用した、入力しやすい親切設計になっている。操作方法で悩むなんてことはもうなくなるぞ。



▲新しく追加された高解像度静止画モード。ハイクオリティな３ＤレンダリングＣＧで、自分の街を鑑賞することができる。動きこそないものの、その美しさには思わず感動！

◀船やヘリコプターなどの、新しい乗り物も数多く追加されている。

ミッドナイトラン ～ロードファイター2～

敵車を抜き去る快感! 真夜中のデッドヒートを勝ち抜け!

11|27 RCG
- ▶¥4,800
- ▶コナミ
- ▶MC(1ブロック)

爽快感バツグンのRCG登場!

バスやトレーラー、バイクなどの一般車両の間をぬって、深夜のハイウェイで繰り広げられるデッドヒート！　「ミッドナイトラン」は、次から次へと現れる一般車両を抜き去って、ライバルの車に打ち勝つことが目的の痛快ＲＣＧだ。コースは真夜中のハイウェイを舞台にした３種類。自車の性能は初心者向けと上級者向けの２種類に絞り、さらにバックミラーの代わりに広範囲のレーダーマップを搭載と、遊びやすさ最優先のシンプル設計が特徴。また、ギアシフトのオートマとマニュアルが、レース中いつでも切り替えられるのもうれしい配慮。細かい理屈なんか抜きにして、とにかく敵車を抜き去る爽快感に酔いしれよう。

▶カーセレクト画面では４種類の色を選択可能。性能に差はないので、好みで選ぼう。

▲走りも爽快ならクラッシュも爽快（？）。激しい衝撃を受けると気持ちよく吹っ飛んでいくぞ。

◀視点はドライバー視点と背後から追尾する視点の２種類から選ぶことができる。

敵車を抜き去ってハイスコアを稼げ!

このゲームは、ＲＣＧでは珍しくスコア制になっているのだ。スコアはラップタイムや抜き去った車の数などで決まってくるので、次から次へと現れる一般車両を、いかに多く抜き去るかがポイントとなってくるぞ！

▶画面左にあるのがレーダーマップ。自車の周りの状況が一目でわかるのだ。

◀左下には抜き去った車の数を表示。ボーナスとして得点に加算される。

 ©1997 ARTDINK. All Rights Reserved. ©1995 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

MIGHTY BOWLING マイティ ボウリング

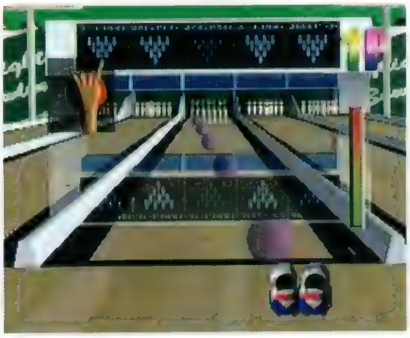
街中や山中など絶対ありえない所でストライク！
お騒がせのボウリングゲームがここに登場！

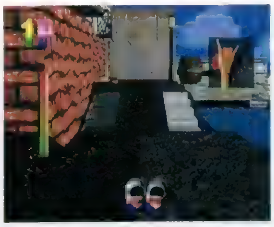
1/15（予） SLG
▶価格未定
▶ココナッツジャパン
▶MC（ブロック数未定）

精神集中！一投入魂！ストライク!!

「ボウリング＝地味」なイメージを吹き飛ばしてしまうほどの驚きのボウリングゲームが登場。この『マイティボウリング』は、現実ではありえないとんでもないシチュエーション（たとえば街中、暗闇の中など）でのボーリングが楽しめてしまうのだ。プレイヤーとなる８人の個性的なキャラクターたちには投球時に影響を与える集中力ゲージがそれぞれ用意されていて、このゲージを使用した一発逆転のスーパープレイも可能なのだ。また、パーティプレイが楽しめる〝タッグモード〟なども用意されているので、友だちとの楽しい対戦でも盛り上がるぞ。

▲パワー重視タイプやコントロール重視タイプなど、個性的なキャラクターが選択できる。





▲えっ？　こんな所で？　と思わず言ってしまいたくなるような野外などでのボウリングが楽しめる。

◀もちろんノーマルなレーンでもプレイ可能。やはりいちばん落ちつきますなぁ。

ツタンカーメンの謎 ～アンク～

エジプト考古学者としても有名な吉村作治氏が制作総指揮の、古代史の謎に挑む本格派AVG

11/27 AVG
▶¥6,800
▶レイ
▶MC（1ブロック）

吉村教授とともに古代史の謎に挑む！

長期のエジプトロケにより、実写ムービーをふんだんに盛り込んだＡＶＧ『アンク』。何者かによって隠され、復活を妨げられたツタンカーメンの王墓を探しだし、呪縛を解いて王の魂を冥界に送り返すことがこのゲームの目的だ。エジプト考古学者・吉村教授の学説や、さまざまな資料を基に作られているので、プレイしているうちに古代エジプトの知識が身についてくるぞ。さらに、一般観光では見ることが許されないツタンカーメン王玄室の映像が収録されているのだ！

▲さまざまな謎を解き明かし、みごと隠された王墓を発見することができるだろうか…？

◀古代エジプトの人々は、死後再び魂が肉体に宿ると信じていた…。

▶左右に360度カイロ市街をぐるりと見渡すことができるぞ。

▲移動時には街中や遺跡内を実際に歩いているムービーが挿入されるので、ちょっとした観光気分にひたれるぞ。

マジカル頭脳パワー!! PARTY SHOCK

人気テレビ番組「マジカル頭脳パワー!!」がパーティゲームになって登場だ！

12月（予） TBL
▶¥5,800
▶バップ
▶MC（1ブロック）　マルチタップ

プレイするほど思考がさえわたる!!

子どもから大人まで幅広い人気のクイズ番組「マジカル頭脳パワー!!」がパーティゲームで登場。実際のテレビ番組の進行と同じように楽しめる〝番組モード〟、友だちとの対戦で盛り上がる〝パーティーツール〟などの３つのモードが用意されているぞ。また、番組と同じ音源を使用したＳＥや、森 功至氏の音声でさらにゲームの雰囲気を盛り上げてくれるのだ。

◀番組と同じ進行でさまざまなクイズが楽しめるぞ。

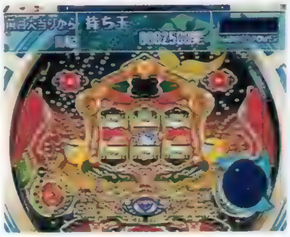
SANKYO FEVER 実機シミュレーション Vol.2

人気の「SANKYO FEVERシリーズ」第３弾！
SANKYOの最新パチンコ台４機種＋αが楽しめる

12/25（予） SLG
▶¥5,800（予）
▶ティー・イー・エヌ研究所
▶MC（1ブロック）SANKYO N・ASUKA AC

完全シミュレートでキミもパチプロに！

パチンコ機器メーカー、SANKYOの最新パチンコ台４機種＋α（未確認機種）がプレイできる、リアルパチンコＳＬＧ第３弾がいよいよ発売されるぞ。今回は、さまざまなパチンコホールで景品をゲットして、パチプロの気分を満喫できる「パチプロモード」が用意されている。また、このモードを進めることでプレイヤーの性格判断もできるのだ。



◀プラスαの未確認のパチンコの機種がすごく気になるね。

サイバーエッグ バトルチャンピオン

メカを操りフィールド内を暴れ回る爽快感がたまらない、コミカルメカACTⅡ

12/18（予） ACT
▶¥6,800（予）
▶バンダイ
▶MC（2ブロック）

世界最強のサイバーエッグを目指せ!!

急速に技術発展を遂げたナノテクノロジー（極小技術）によりロボットは、大幅な小型化＆低価格で誰でも簡単に手に入る存在となった……。この「サイバーエッグ」は、そんな極小のロボット〝ナノマシンファイター〟で競い合う新世代スポーツ、「サイバーエッググランプリ」を楽しむＡＣＴだ。さまざまな敵がキミの挑戦を待っているぞ！

◀ゲームフィールド内になんと電撃の看板が！

大阪湾岸バトル

大阪で有名なバトルスポットをリアルに再現！
浪速の環状線バトルで大爆走！

1/15（予） RCG
▶価格未定
▶メディアクエスト
▶MC（ブロック数未定）

何人たりともワイの前は走らせんで!!

深夜の、大阪を大爆走する爽快感溢れるＲＣＧ『大阪湾岸バトル』。一般車両の走る公道でのデッドヒートが熱い「シナリオモード」では、さまざまな形でライバルキャラがキミに挑戦してくるぞ。そして、ライバルキャラに勝利することで与えられるポイントで、車をチューンアップすることができたり、新しい車を手に入れることもできるのだ。

◀「おっとあぶねぇ！」突然車線変更してくる敵車に注意。

©1997 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT. ©IBIS & Ray 1997 ©NTV©VAPINC. ©1997 ティー・イー・エヌ研究所/SANKYO/JAPAN VITEC ©BANDAI 1997 ©1998 MITSUI&CO., LTD./M2TO Inc.

▼メインの画面はおなじみのものだから、いままでのファンも安心してプレイできる。また、渋谷や幕張、明石、夕張などの駅が新しく追加されているぞ。

▲これはボンビーの攻撃の1つ、あみだくじ。ここでの結果で、壊滅的な打撃を受けることも？　トップを独走していたプレイヤーも、これでビリになったりして……。

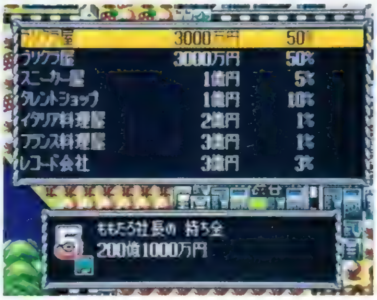
桃太郎電鉄7

あの「桃鉄」がパワーアップして、ついにPSに登場!

12/23 (予) TBL
▶¥5,800
▶ハドソン
▶MC（ブロック数未定）、MT

金持ち目指して、駅から駅へ

大人から子供まで楽しめる、あの超有名なボードゲーム「桃太郎電鉄」がついにＰＳで発売されるぞ！　ゲームの基本システムは今まで通りだが、一番大きく変わったのはお邪魔キャラ・ボンビーの変身だ。プレイヤーに最大の恐怖を与えてきた「キングボンビー」より凶悪な存在「ギーガボンビー」が登場するのだ。その攻撃方法は不明だが、プレイヤーを破滅に導くこと請けあい。その他にも「エッグポーカード」や、「温泉ラリーカード」などの気になる新カードも盛りだくさん。友達や家族で楽しめる一本だぞ。



◀各駅の物件は、実際に開発スタッフが全国を旅して調査したものなのだ。

お金を稼ぐ戦略を探すのも楽しい

「桃鉄」の面白さの１つは、お金を稼ぐ戦略がいろいろ用意されていることだろう。物件を買い集めるのも、目的地にゴールして賞金を貰うのも、金山を買うのもプレイヤーの自由なのだ。

▶駅の物件を買い占めれば、収益が上がる。

◀ひたすらゴールを目指すもよし。

ギャロップレーサー2

人気の競走馬RCGの続編がPSに登場!

11/20 RCG
▶¥5,800
▶テクモ
▶MC(3ブロック)

名馬に騎乗して、勝利をつかめ!

アーケードからＰＳに移植され好評を博した３Ｄポリゴンジョッキー ＲＣＧ「ギャロップレーサー」が、パワーアップして帰ってきた！　今回の「2」では騎乗可能な馬が前作同様1000頭以上で（前作で登場した馬も最新データを元に変更されている）、対戦プレイも可能。ゲームモードは、プレイヤーが騎手となり１年間を通して戦っていく「シーズンモード」と、騎乗する馬と出走するレースを自由に選択できる「プレシーズンモード」の２種類が用意されている。また、レースシーンは、雨や雪といった天候の変化やレース開催の季節などをリアルに再現。スピード感も抜群で、本物のジョッキーの気分が味わえるぞ。

▶今回はオリジナルの超美麗なオープニングムービーが用意されている。

▲レースでは自分の馬の脚質に合わせ、仕掛けどころを考えることが必要になる。

◀馬の能力や脚質、気性などはステータスを見ればすぐ分かるようになっている。

ジョッキーは3タイプから選べる

「シーズンモード」では、自分の分身となるジョッキーをノーマルの男性タイプ、馬のコントロールがしやすい女性タイプ、馬のコントロールが難しいオヤジタイプの３種類の中から選べる。自分の腕に合わせて決めよう。

▶ジョッキーの勝負服の模様や色などは、かなり自由に設定することができる。

◀タイプによってスタート時にもっている資金も違う。

 ©1997 HUDSON SOFT ©TECMO,LTD.1997

ネクタリス

"簡単に誰もが楽しめる"をコンセプトにした戦略SLGが、パワーアップしてPSに再来！

1月(予) SLG
▶価格未定
▶ハドソン
▶MC（ブロック数未定）

戦場を駆ける鉄の猛獣が再び!

ＰＣエンジン版から８年の歳月を経て、ついにＰＳで復活をとげた戦略ＳＬＧの『ネクタリス』。ＰＳ版は、21世紀の月面を舞台とした戦争というＰＣエンジン版の設定がそのまま継承されているが、戦場が異なるため新たにオリジナルマップが多数追加されている。以前にプレイしたことがある人でも新鮮な感覚でプレイできるぞ。さらにＰＳ版は、40ものマップから任意の１つを選択し、自由にユニットを配置して新しいマップを作成できるモードも追加されているのだ。

▲迫力の戦闘シーンは必見！　リアルに描かれたユニットが、戦闘の臨場感を高めてくれるのだ。

▲ヘックスを移動して、攻撃範囲内の敵に１撃を加える。戦略性が高まる支援効果や包囲攻撃ももちろんあるぞ。

◀近くに味方ユニットがいると、支援効果が得られる。戦闘を有利に運ぶためには着実に狙うのだ。

▶ミサイルをつんだバギータイプの"ＭＢ－４リンクス"。装甲は弱いが攻撃後に移動ができるぞ。

チーム運営シミュレーション2 Formula GRAND PRIX－1997版－

Ｆ１チームをマネージメントするあのゲームが数々の新システムを満載して帰ってきた！

12/18(予) SLG
▶￥6,800(予)
▶ココナッツジャパン
▶MC（2ブロック）

前作を越えるマネージメントの楽しさを体験!

エンジン契約、ドライバー、スポンサーの獲得、マシン開発の指示、レース中の指揮…Ｆ１チームのオーナーとなるキミは、こうした仕事をこなして"コンストラクターチャンピオン"を目指すのだ。今作ではドライバーもチームとともに成長したり、研究施設を建設して最速のマシンを作り上げることもできるなど、新システムも満載されているぞ。

◀「2」では銀行から資金を借りることもできるようになった。

修羅の門

月刊少年マガジンで人気連載中の「修羅の門」がついにポリゴン対戦ACTになって登場するぞ!!

1月(予) 対戦ACT
▶￥5,800(予)
▶講談社
▶MC（ブロック数未定）

史上最強を目指す戦いが、今始まる!!

空手や柔術、プロレスなどの異種格闘技戦を題材にした、人気マンガ「修羅の門」が３Ｄ格闘ゲームになって登場するぞ。このゲームは原作に登場するオリジナルのキャラクターや技の数々が忠実に再現されているばかりではなく、関節技で骨折した腕や足が使えなくなるなどの演出もリアルに再現されている。まさにファン待望の作品となっているのだ。

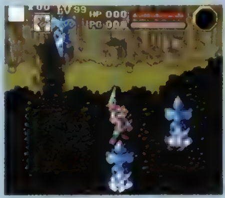
◀モードは１Ｐ、２Ｐ対戦のほか、百人組手モードもあるぞ。

新作ソフトニュース NEWS

人々に心の光を取り戻すため、少年は運命の戦いに身を投じる

今回の新作ソフトニュースで紹介するのはＡ・ＲＰＧ『ブレイヴ・プローヴ』。データウエスト第１弾タイトルだ。……数万年前、均衡の女神オルティアが守った世界の均衡が、黒水晶の守護精霊プレリュードが復活したことによって崩れてしまう。白水晶の少女シーナの心の光は深い闇に閉ざされ、プレリュードは再び世界をカオスに陥れようとしているのだ。プレリュードの野望を打ち砕くため、少年は炎の精霊と旅立つ！

▲基本的な画面構成やストーリーは、昔ながらのファンタジーＡ・ＲＰＧ。安心してプレイできるぞ。


◀▶しかし、コンボ技など、攻撃方法には斬新なシステムが用意されている。簡単操作で爽快なコンボ技や必殺技を使うことができるのだ。楽しみ！

少年と少女と炎の精霊!

主人公のアルスは盗賊団ワイルド・ファングの一員。シーナはその首領の娘だ。アルスの協力で白水晶を手に入れるが、プレリュードによって心を閉ざされてしまう。シーナを目覚めさせるために、アルスは炎の精霊フェーリアと旅立つのだ。

▶▶▶旅立った2人の運命は？　続報は次号Vol.61で！

▼ ネクタリス・他

©1989-1997 HUDSON SOFT ©1997COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT ©1997 川原工廠／講談社／新日本製鐵 ©川原正敏／講談社 ©1997 DATAWEST

NEXT WAVE?

PSの次を見すえる先取り(?)ページ

今回は現代の最先端技術を駆使して作られた『R?MJ』と、かたや1970年代の懐かしい雰囲気が味わえる『セロファーンズ』を紹介。時代が違うとは言えどちらもゲーム性が洗練されていて『R?MJ』は極上の恐怖感を『セロファーンズ』は格別の懐かしさを提供してくれること間違いなしだ。

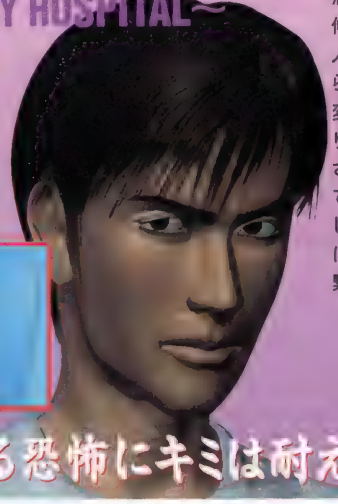
今回のテーマ **追求**

R?MJ（エムジェイ）
～THE MYSTERY HOSPITAL～

恐怖の追求

この「R?MJ」は、病院を舞台としたホラーAVG。そして、このゲームの最大の魅力はなんといっても恐怖！ ゲームパートでは、神経を研ぎ澄ます「五感システム」などがさらなる恐怖感や緊張感を演出している。仲間がいることでの安心感や1人になったときの孤独感。これらの感情が場面によって激しく変化して、友情や裏切りが表現され臨場感をさらに盛り上げてくれてくれるのだ。プレイしていると自分が実際にその場にいるような緊張感が味わえるぞ。

▲▶事故に巻き込まれ病院に隔離された若者たちに殺人ウィルスが襲いかかる！



次々と襲いかかる恐怖にキミは耐えられるか？

今回のネクストは？

真の恐怖を極限まで追求した『R?MJ』とゲーム本来の持つ楽しさや面白さを追求した『セロファーンズ』の最新情報をお届け！ 今回は、「追求」という共通のテーマを追い求めた2本のゲームが持つ魅力とは何か?ということを追求していくので要チェックだ。

セロファーンズ
あの日のゲーセンに、僕は帰る

原点の追求

様々な技術が活かされた今のゲームもいいけど古いゲームの懐かしい雰囲気を味わいたい。『セロファーンズ』は、そんな人々の懐かしさを求める欲求を満たしてくれるだけでなく、ゲーム本来の楽しさや面白さを極限まで追求しているぞ。さらにこの作品には、そんな1970年代の懐かしさを感じさせてくれるタイトルが合計12本も詰まっているのだ。

◀▲ブロック崩しやシューティングなどの「シンプルだけど奥の深い」ゲームを思う存分遊ぶことができるぞ。

懐しい魅力あふれるゲームが楽しめる！

R?MJ（エムジェイ） ～THE MYSTERY HOSPITAL～
©BANDAI 1997
■11｜27 ■AVG
■バンダイ ■¥6,800

セロファーンズ あの日のゲーセンに、僕は帰る
©1997 NINELIVES Ins.
■12｜11 ■ETC
■ナインライブス ■¥4,200

NEXT WAVE?

パートナーシップ&パートナーショップ

J NODE

TVゲーム&PCゲーム 賢いショップは二刀流。

ゲームショップ経営者の皆様へ

ゲーム市場は、発展期から成熟期に。
そこにユーザーが求めるものは、それぞれの嗜好にあった多様性です。特にTVゲームの環境は、ハードやソフトメーカーの競争はもちろん、販売形態も大きく変わりつつあります。今やTVゲームは、コンビニや通販で購入できる時代です。既存の販売システムに頼っていてもTVゲームショップの明日は開けません。ゲームショップが注目すべきは、規格統一が進むPCソフトです。その環境は、TVゲームソフトと同等、あるいはそれ以上の可能性を秘めています。TVゲームとPCゲームのあるトータルで魅力的なゲームショップ。
そのお手伝いを私達ジェイ・ノードのJEMが行います。

株式会社ジェイ・ノードは・・・
T-ZONEでおなじみの株式会社亜土電子工業の出資により、次代のPCゲームソフトの新流通システムを構築するために設立された会社です。私達のビジネスの中核をなすのが、JEM(J•NODE ENTERTAINMENT MEMBERSHIP)です。JEMは、TVゲームショップの皆様にPCソフトを中心にハードおよび周辺機器、関連情報を提供する新しい会員組織です。マルチメディア時代に対応する多彩なノウハウ、会員店への総合的な経営支援体制が注目されています。

株式会社ジェイ・ノード
〒101 東京都千代田区外神田 3-5-12
TEL.03-5298-6655 FAX.03-5298-6660

お問い合わせは **TEL.03-5298-6655**

電撃ランキングステーション RANKING STATION Vol.60

今号のソフト売上集計期間 97年 9月29日～10月19日

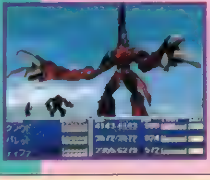
CHECK POINT

やはり『FF』は強かった？ 『インターナショナル』として2度目の登場であるにもかかわらず、やはり第1位に輝いてしまったのだ。

売り上げTOP20

上位には人気タイトルが目白押し！ 順当なランキングではあるのだが、今回見られた特徴としては、珍しく初登場タイトルの順位がばらけていることだろう。上位だけでなく下位にも初登場が見られるランキングとなった。

1 初登場 ファイナルファンタジーVII インターナショナル



●スクウェア／10月2日／RPG／157,271

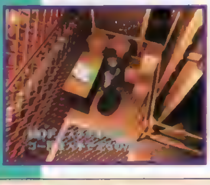
基本的にはそれほど大胆な違いはなかったにもかかわらず、やはり他を引き離しての第1位はお見事。読者人気も圧巻の大差である。

2 前回1 フロントミッション セカンド

●スクウエア／9月25日／S・RPG／121,916

意外に広く厄介なマップにてこずらされている人は、やはりDPSにお任せください。マップ攻略、力入ってますから。

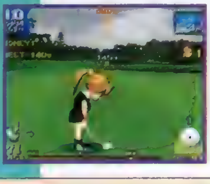
3 前回3 バイオハザード ディレクターズカット



●カプコン／9月25日／AVG／52,546

アレンジモードにカーソルをあわせて✚右を3秒以上押すと、イージーモードが現れる。非常にオイシイウラワザです。

4 前回5 みんなのGOLF



●SCEI／7月17日／SPG／51,845

7月中旬の発売から4カ月がたった今なお、第4位に残っている粘り腰。前々回くらいから同じコメントだが、脱帽です。

5 前回2 ブレス オブ ファイアIII

●カプコン／9月11日／RPG／44,190

実は、BEST5はスクウェア2本、カプコン2本、SCEI1本で占められている。このタイトルも、PSで定番化を目指すか？

6 初登場 パチスロ完全攻略～クランキープロ～

●日本シスコン／10月2日／ETC／35,637

人気機種の収録もさることながら、コンビニで健闘した結果、第6位に初登場となった。

7 前回6 モンスターファーム

●テクモ／7月24日／SLG／34,032

まだまだ全国各地で「モンスター甲子園」の予選大会は開催中！ 何度でも挑戦してみよう。

8 初登場 MOON

●アスキー／10月16日／RPG／28,600

今までのRPGを否定するかのような問●信……ではなくて、設定が魅力のリミックスRPG。

9 前回9 ダービースタリオン

●アスキー／7月17日／SLG／22,395

前回と同じく第9位にランクイン。BEST10圏内を維持する力は、さすがとしか言いようがない。

10 前回7 実況パワフルプロ野球'97 開幕版

●コナミ／8月28日／SPG／18,797

少々順位は下げたものの、PSの定番野球ゲームとして定着しつつある。サクセスモードですよ、やはり。

- 11 前回4 ファイティングイリュージョン～K-1 REVENGE ●パイオニアLDC／12月下旬予定／ETC／3,836
- 12 前回11 DX人生ゲームII ●タカラ／7月24日／TBL／13,551
- 13 前回8 COOL BOARDERS2 Killing Session ●ウェッブシステム／8月28日／SPG／12,051
- 14 前回10 サガ フロンティア ●スクウェア／7月11日／RPG／11,671
- 15 初登場 パワーステークスGrade1 ●アクエス／10月9日／ETC／9,472
- 16 前回16 ハードブロウ ●EAV／7月31日／SPG／7,495
- 17 前回14 ストリートファイターEX plus α ●アリカ／カプコン／7月17日／対戦ACT／7,265
- 18 前回13 ファイナルファンタジータクティクス ●スクウェア／6月20日／S・RPG／6,306
- 19 初登場 ムーンライトシンドローム ●ヒューマン／10月9日／AVG／5,784
- 20 前回15 ロックマンX4 ●カプコン／8月1日／ACT／5,178

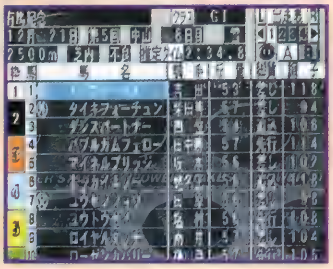
※データは編集部が独自に調査、集計したものです。各ランキングの赤い行のタイトルは初登場、青い行のタイトルは再登場のものです。

コンビニと一般店バランス勝負？

上位5タイトルは極めて順当なところだろう。貫禄勝ちというか、やはり『ファイナルファンタジーVIIインターナショナル』が初登場第1位に輝き、残りは9月の人気タイトルに『みんなのGOLF』(!!)。これ以上はないというくらい、安定したBEST5となっている。

もう1つの注目タイトルは『パチスロ完全攻略～クランキープロ～』。コンビニと一般おもちゃ店の双方でバランスよく売り上げを上げ、初登場第6位となった。SPG同様、前評判でも読者人気でもやはり上位に入りにくいジャンルだが、売り上げは確実に上げるジャンルといえるだろう。このタイトルの場合、特にコンビニでの健闘も印象的だった。

■パワーステークスGrade1



◀秋のG-I戦線を迎えたところでの発売で、コンビニ専用商品ながら、大健闘。美しいレースシーンで予想結果を見せるというわかりやすさが支持を集めた。

■ムーンライトシンドローム

▶渋い人気を呼んだ結果か、初登場第19位。印象としては、前号初登場第20位に入った「リンダキューブアゲイン」に似ているのかも。健闘といえる結果でしょう。

前評判TOP20

順位	前回	タイトル	データ
1	前回 2	パラサイト・イヴ	●スクウェア／冬予定／RPG／18,113
2	前回 1	テイルズ オブ デスティニー	●ナムコ／12月23日／RPG／10,655
3	前回 3	バイオハザード2	●カプコン／1月予定／AVG／7,269
4	前回 6	悠久幻想曲2	●メディアワークス／未定／SLG／7,245
5	前回 8	リアルロボッツファイナルアタック	●バンプレスト／1月予定／ACT／6,628
6	前回 5	チョコボの不思議なダンジョン	●スクウェア／12月23日／RPG／6,414
7	前回 4	ドラゴンクエストVII	●エニックス／未定／RPG／5,327
8	前回 20	幻想水滸伝II	●コナミ／未定／RPG／5,065
9	前回 9	機動戦士Zガンダム	●バンダイ／12月中旬予定／ACT／4,688
10	再登場	ゼノギアス	●スクウェア／1月29日／RPG／4,049
11	前回 10	ノエル ラ・ネージュ	●パイオニアLDC／12月下旬予定／ETC／3,836
12	前回 13	メルティランサー Re-inforce	●イマディオ／12月4日／SLG／3,744
13	再登場	グランツーリスモ	●SCEI／12月23日／RCG／3,623
14	初登場	ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA	●フロム・ソフトウェア／12月4日／ACT／3,523
15	再登場	双界儀	●スクウェア／冬予定／ACT／3,440
16	初登場	アインハンダー	●スクウェア／11月20日／STG／3,084
17	前回 11	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	●ライトスタッフ／冬予定／RPG／3,052
18	初登場	ぷよぷよSUN決定盤	●コンパイル／11月20日／PZG／2,862
19	前回 7	ときめきメモリアル ドラマシリーズ～Vol.2 彩のラブソング	●コナミ／未定／AVG／2,817
20	前回 14	鉄拳3	●ナムコ／未定／対戦ACT／2,659

読者人気TOP20

順位	前回	タイトル	データ
1	前回 1	ファイナルファンタジーVII	●スクウェア／1月31日／RPG／24,080
2	前回 2	ファイナルファンタジータクティクス	●スクウェア／6月20日／S・RPG／10,655
3	前回 5	バイオハザード	●カプコン／96年3月22日／AVG／7,032
4	前回 4	サガ フロンティア	●スクウェア／7月11日／RPG／6,842
5	前回 3	悠久幻想曲	●メディアワークス／8月28日／SLG／6,628
6	前回 8	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	●ガスト／5月23日／RPG／6,414
7	前回 9	エターナルメロディ	●メディアワークス／96年11月22日／SLG／4,844
8	前回 14	ブレス オブ ファイアIII	●カプコン／9月11日／RPG／4,688
9	前回 7	女神異聞録ペルソナ	●アトラス／96年9月20日／RPG／3,354
10	前回 11	新スーパーロボット大戦	●バンプレスト／96年12月27日／S・RPG／2,843
11	前回 10	ダービースタリオン	●アスキー／7月17日／SLG／2,501
12	前回 6	ときめきメモリアル～forever with you～	●コナミ／95年10月13日／SLG／2,423
13	前回 12	アークザラッドII	●SCEI／96年11月1日／RPG／2,370
14	前回 13	ワイルドアームズ	●SCEI／96年12月20日／RPG／2,361
15	前回 16	鉄拳2	●ナムコ／96年3月29日／対戦ACT／2,344
16	前回 17	幻想水滸伝	●コナミ／95年12月15日／RPG／2,131
17	初登場	フロントミッションセカンド	●スクウェア／9月25日／S・RPG／1,982
18	再登場	プリンセスメーカーゆめみる妖精	●SCEI／1月24日／SLG／1,918
19	再登場	トゥルー・ラブストーリー	●アスキー／96年12月13日／SLG／1,492
20	再登場	ノエル	●パイオニアLDC／96年7月26日／ETC／1,321

移植希望TOP20

順位	前回	タイトル	データ
1	前回 5	スーパーロボット大戦F	●S・RPG／SS／11,081
2	前回 1	サクラ大戦シリーズ	●S・RPG／SS／10,655
3	前回 2	聖剣伝説シリーズ	●A・RPG／GB、SFC／8,980
4	前回 3	スレイヤーズシリーズ	●RPG／SFC、SS／6,180
5	前回 10	スーパーロボット大戦外伝 魔装機神	●S・RPG／SFC／6,127
6	前回 4	ヴァンパイアセイヴァー	●対戦ACT／AC／5,091
7	前回 15	悠久の小箱	●ETC／SS／4,262
8	前回 11	真・女神転生シリーズ	●RPG／SFC、SS／4,049
9	前回 6	ファイアーエムブレム	●S・RPG／FC、SFC／3,720
10	前回 8	ポケットモンスター	●RPG／GB／3,410
11	前回 7	センチメンタルグラフティ	●SLG／SS／2,901
12	前回 12	半熟英雄	●S・RPG／FC、SFC／2,862
13	前回 19	クロノトリガー	●RPG／SFC／2,770
14	前回 9	電脳戦機バーチャロン	●ACT／AC、SS／2,642
15	初登場	サイキックフォース2012	●対戦ACT／AC／2,557
16	前回 13	イースシリーズ	●A・RPG／PC98、FC、PCエンジン、SFC／2,344
17	前回 14	TO HEART	●AVG／Win95／2,201
18	前回 17	ああっ女神さまっ	●AVG／FX、SFC／2,131
19	前回 16	下級生	●AVG／Win95、SS／1,983
20	前回 18	天外魔境シリーズ	●RPG／PCエンジン、SFC、SS／1,819

ランキング・チェック

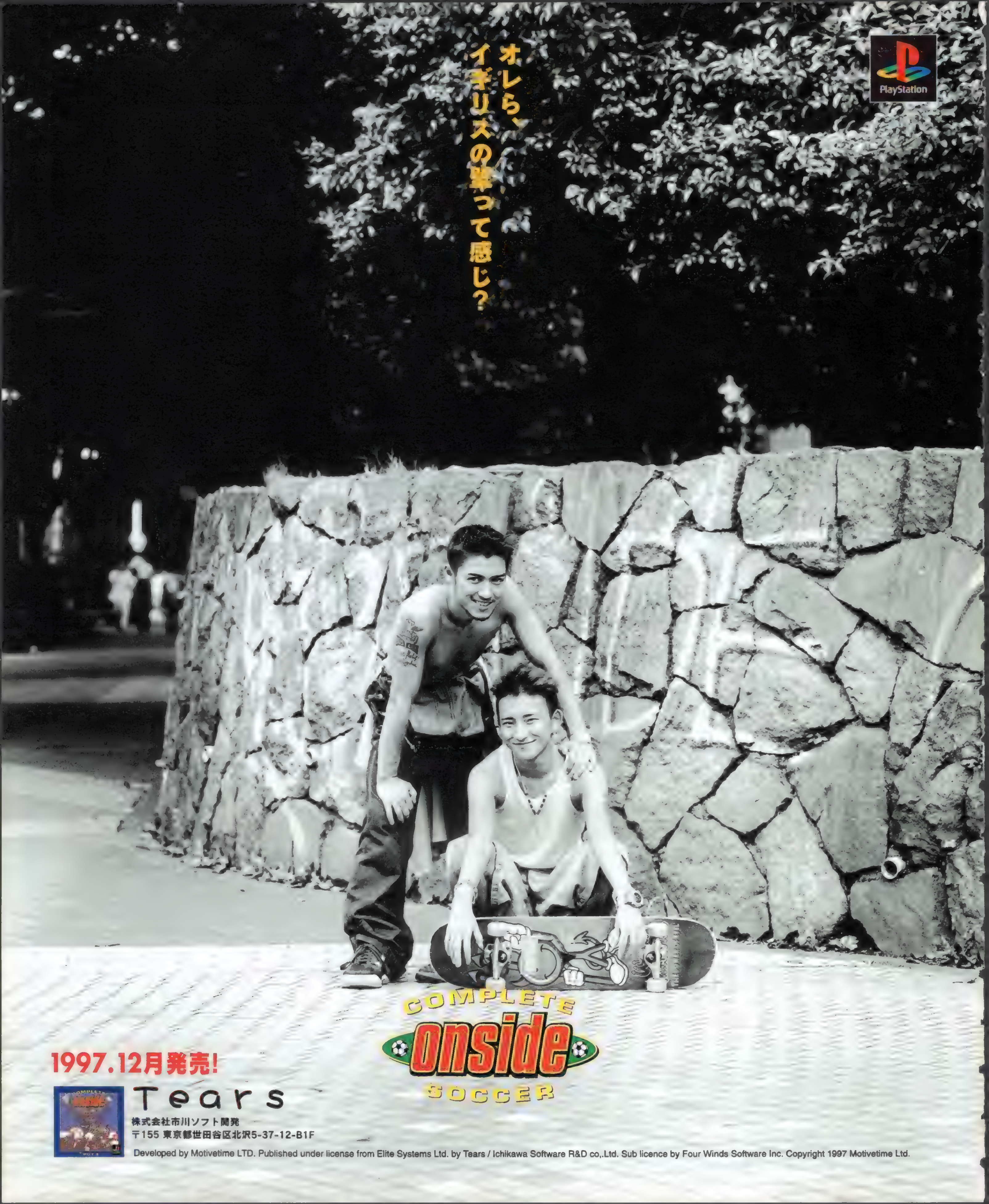
今回は前評判ランキングに多少の変動が見られた。上位は「テイルズ オブ デスティニー」と「パラサイト・イヴ」のマッチレースという展開に変化はないのだが、第10位以下に再登場と初登場が入り乱れている。

まず再登場はいきなり第10位に入ってきた『ゼノギアス』。発売日は1カ月ほど延びてしまったが、そのことが逆に読者の注目と期待をあおる結果となったのかもしれない。それからTV－CMもはじまったSCEI入魂のRCG『グランツーリスモ』が第13位、スクウェア＋ユークス（『闘魂列伝』シリーズを手がける）の強力タッグで贈る『双界儀』が第15位にそれぞれ再登場した。

初登場も同じく3タイトル。「プロジェクトファンタズマ」となって再登場する『アーマード・コア』が第14位、スクウェア初の本格STG『アインハンダー』が第16位、定番PZGの最新作『ぷよぷよSUN決定盤』が第18位にそれぞれ初登場している。

この変動の結果を見て気がつくのは、再登場、初登場しているタイトルの中にRPGが『ゼノギアス』1本しかないことだ。その他はRCGやSTG、ACT、PZGと様々なジャンルのタイトルがそろっている。このこと自体は、PS全体を考えると喜ぶべきことだろう。ただ、この6本のうちの3本がスクウェア・タイトルである。ジャンルこそ多岐に渡ったものの、やはり安心できるブランドイメージというのはそう多くはないということだろうか。

読者人気ランキングでは、最下位の3タイトルにGタイトルが再登場してきた。『ラ・ネージュ』の発売が近づく『ノエル』は順当として、『トゥルー・ラブストーリー』の再登場にはトレーディングカードといったグッズ類の後押しがあるような気がする。注目を集めた『フロントミッションセカンド』は、初登場第17位。今一歩、伸び悩んだか？


PlayStation
オレら、
イギリスの輩って感じ?
COMPLETE
onside
SOCCER
1997.12月発売!
Tears
株式会社市川ソフト開発
〒155 東京都世田谷区北沢5-37-12-B1F
Developed by Motivetime LTD. Published under license from Elite Systems Ltd. by Tears / Ichikawa Software R&D co,.Ltd. Sub licence by Four Winds Software Inc. Copyright 1997 Motivetime Ltd.

KOEI
光栄
年末キャンペーン
限定
プレミアムパック
攻略本付きのお得なセット
キャンペーン期間 11/20(木)〜
※商品がなくなりしだい終了させていただきます。
いずれも大ヒットした名作ぞろい、粒よりのラインナップに、プレイに欠かせない豪華攻略本をプラス!
この機会にまだ持っていないタイトルをGETして、今年の年の瀬はゲームの醍醐味をとことん味わっちゃおう!
大航海時代II
歴史シミュレーションゲーム
●三國志V→価格:9,800円
◆三國無双→価格:5,800円
リコエイションゲーム
●大航海時代II→価格:6,800円
WWIIゲーム
◆提督の決断III→価格:9,800円
歴史シミュレーションゲーム
●水滸伝・天命の誓い→価格:5,800円
英傑伝シリーズ
◆三國志英傑伝→価格:8,800円
英傑伝シリーズ
●三國志孔明伝→価格:7,800円
ネオロマンスゲーム
◆アンジェリークSpecial→価格:7,800円
PlayStation
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■"" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。
リニューアル!!
株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861代

KOEI
天下統一の野望はいまだ消えず、
そして今また、新たな時代を生む。
信長の野望®
将星録
歴史シミュレーションゲーム
ついに!プレイステーション版で新登場 価格:9,800円
1 とりあえず 城下町を発展させるのだ。
とことん 織田家の場合
商業は拙者におまかせを
商業・農業・建設などは得意な武将に命じたほうが早く効果があらわれるのだ
弱肉強食の戦国時代を生き抜くには、とにかく金と兵糧が大事、これジョーシキ。城下町がどのくらい発展するかが、のちのちのゲーム展開を左右する。しかし、何から手を着ければいいの?
ここが最初の収入範囲。がんばって大きくしよう!
このウインドウから
金がないと武将も養えないぞ
町造 先立つものがなきゃ何もできない。まずは町を作って金を稼げ!田の作れる場所には作るなよ!
これで兵糧もガッポリだ
開墾 合戦するには兵糧だって必要。田畑や村をつくって国を富ませよう!実りの秋が楽しみだ!
2 それから 敵の侵攻にそなえて迎撃準備。
だんだん城下町らしくなってきたら、攻められたときのことも考えねばならん。地形効果を考えながら、支城を作ったり本城の防御度を上げたり…。やることはいっぱいあるぞ。
支城で敵を迎え撃て!
まず足もとを堅めろ
改修 城の防御度を上げれば落城しにくくなり、最大兵士数も増える。兵士を増やせば侵攻への威嚇にもなるぞ。
怪しい者はひっ捕らえろ!
関所 敵の送り出す間者を野放しにして、優秀な武将を引き抜かれたら大変。関所はガンガン作れ!
合戦時にサイコー有利!
支城は水田で囲め!
築城 支城の場所は国の命運を決する。敵が必ず通る街道沿いなんかがベスト。地形効果最大の支城を地形効果最低の水田で囲っちゃうのがミソ。
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
リニューアル!!
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。

PlayStation
11月27日発売
予約キャンペーン実施中!
いま、「信長の野望・将星録」を店頭でご予約された方全員にもれなく、武将を徹底チェックした「信長の野望・将星録 武将ガイド」をプレゼント!他では手に入らないプレミアムブックでみんなに差をつけよう!
※商品のご購入時にお引き渡しいたします。
3 もはや 天下取りの夢も遠くない
合戦が待ち遠しいぞ
収入は安定、敵の侵攻へのそなえも万全、兵力も十分。と来れば、お次はいよいよ出陣。でもその前に相手の様子を探ったり、下工作をしたり、人材を選んだり、入念な準備を積んでおこう。天下制覇の道のりが見えてきたぞお。
こんなに領地がひろがりました。
同盟で長期のおつきあい
外交
同盟国は援軍を出してくれることも。でも、こちらからも攻められなくなるから相手を選ぼうね。婚姻は同盟期間がとりわけ長いぞ。一生のおつきあい?
織田信長
嫁にこないか
紫色のマップが手にいれた支配地だ!
目に見えない攻撃こそ効果的なんだよん
間者
流言で忠誠度を下げ、内応で敵の優秀な武将を引き抜いちゃえ!敵城に放火して城防御度を下げる工作も有効。調略は仕掛ける武将の知謀が高いほど成功率が高いぞ。
羽柴秀吉
有能な人材を揃えろ
人材
家宝を与えて能力アップ!また有能なヤツには内政を行わせて勲功をため、身分を上げてやろう。大事に育てた武将は安易に出陣させないように。捕虜になったら泣くに泣けないぞ。
戦じゃあ!
武田信玄
やるんかこら!
敵味方の軍勢ユニットが接触、どちらかが攻撃を仕掛けると、いよいよ戦争だ!弓攻撃に突撃、鉄砲、大砲などの攻撃、さらに混乱、酒盛り、一喝などの工作もある。戦況に応じた戦術を駆使しよう!
株式会社光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861代

KOEI

今宵もまたドラマチックな世界に遊ぼう

リコエイションゲーム 維新の嵐

幕末に登場するケタはずれのヒーローたち。思想と行動、そして情熱で日本を統一せよ！

幕末を駆け抜けた英雄になり、諸藩の要人を説得し、自らの手で明治維新を達成せよ！刻々と変化するシミュレーションにキャラクターの成長とイベントを絶妙に絡み合わせた異色のゲーム！

200名を超す登場人物データも完全フォロー!!
維新の嵐ハイパーガイドブック
シブサワ・コウ監修　A5判　本体1,400円　4-87719-513-0

12/11発売予定
6,800円

※画面写真は開発中のものです。

WWⅡゲーム 提督の決断Ⅲ with パワーアップキット

架空キャンペーンシナリオ7本を追加！SLGならではのifの世界をご堪能あれ！

詳細なデータや、海上・空で展開する立体的な戦闘など、戦術の要素を高めた奥深いゲーム内容に加え、シミュレーションならではの架空キャンペーンシナリオを搭載した超弩級ウォーSLG。

2/5発売予定
9,800円

リコエイションゲーム 太閤立志伝Ⅱ

期待にこたえてベスト版で登場。

立身出世を遂げて、いざ名乗らん。太閤・秀吉、ここにあり。

11/20発売
2,800円

PlayStation the Best

足軽から身を興し、戦国の覇者となった秀吉の人生を体験！任務をこなし、ライバルとの出世競争に勝利して、みごと覇者の座を勝ち取ろう！

CGデザイナー募集［特にアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲームの経験者優遇いたします］
＊CG開発機材：SGI インディゴIIインパクト、SGI O2 R10,000、インターグラフ TDZ－310

●資格／①専門卒以上22～36歳位 ②実務経験2年以上 ●待遇／当社規定により優遇、昇給年1回、賞与年2回（'96実績7.45カ月）、社保完備、独身寮・社宅完備、完全週休2日制、年間休日126日。●株式東証二部上場
◎履歴書及び職務経歴書、作品（5点以内）を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。作品は選考後ご返却いたします。秘密厳守、歴不返。不明な点は担当者までお問い合わせください。
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社光栄 総務部 人事課DP係 TEL 045-564-3111（直） 担当：三村・兵士（ひょうど）

光栄の新作ゲームソフト

競馬シミュレーションゲーム Winning Post2 ファイナル'97

日程も最新、データも最新。ドラマを追求する競馬ゲームの定番。

オリジナル騎手の育成でさらにゲーム展開が奥深くなる！新日程への対応や種牡馬・繁殖牝馬の見直しはもちろんイベントの追加、騎手の実名化など数々の要素を強化し、ますますリアルに！

新イベントを遊び尽くす攻略本！
Winning Post2ファイナル'97ハイパーガイドブック
Studioフェラル編　A5判　本体1,200円　4-87719-507-6

好評発売中
6,800円

歴史シミュレーションゲーム 信長の野望・全国版

あまりにも有名なSLGの原点が、ついにプレイステーションへ登場！

群雄割拠する戦国時代を統一すべく、大名としての緻密な政策を構築する――
知略を尽くす戦略の愉しみ、戦術や作戦を練る合戦の興奮。
おまたせいたしました。100万人以上のユーザーに支持されたシンプルかつ奥の深いゲームシステムが、ついにプレイステーションに登場です。

1/22発売予定
5,800円

リコエイションゲーム 大航海時代 外伝

あの「大航海時代」に、外伝が登場。新主人公2人が展開する海洋冒険ロマン！

好評発売中：6,800円

イベント、アイテム、発見物を網羅した究極の一冊！
大航海時代外伝ハイパーガイドブック
フクザワ・エイジ監修　A5判　本体1,200円　4-87719-518-1

プレイするたび新鮮な自由度の高さはそのままで、物語のボリューム、イベント数は大幅にアップ。大ヒット作「大航海時代Ⅱ」を超える、密度の濃いストーリーがあなたを待つ！

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL 045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL 045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。

PlayStation

リニューアル!!

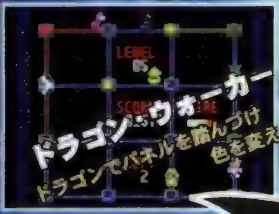
株式会社光栄
〒223　横浜市港北区箕輪町1-18-12　TEL.045-561-6861(代)

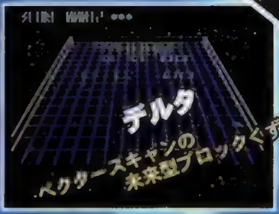
KOEI
PlayStation
激ハマりです。
ソウルマスター。
このゲームのツボ 1
キャラがとんがり耳だ!(笑) かも全員!
このコはプレイヤーキャラ(男)。女のコもいるので安心したまえ。(て何が)
ツボ 2
"戦う"&"集める"が基本のゲーム。RPGやってて ストーリー忘れるくらいモノ集めに燃えちゃうタイプにおすすめだ。
カードだけ集めりゃイイってもんでもないのがまたおもしろいのだ。
ツボ 3
章ごとに、それまで集めた手持ちカード使ったトーナメント戦があって、それがも一楽しい!
カードを使って魔法を唱えたりモンスターを召喚したりして、新たなカードをゲットだ♥
デッキケース
おーっほっほっ
おやくそく、タカビーってお嬢さま系ライバルキャラ。強気タイプ
風タイプのバルーン
こんなモンスターもいる…
手に入れれば強い味方、グリズリー。
かわいーマーメイド
キャラデザは田口順子さん。ラブリー♥
試合始める前に使うカードを決めて作戦立てんのが、ホントのカードゲームみたいでグーざいす。よーするにデッキ構築ね。燃えるっす。
モンスターや魔法には「属性」があって、それぞれ有利/不利な組みあわせがあるのだ。コレを覚えといて戦うわけさ。
地 みどり
水 あお
火 あか
風 きいろ
って色分けされてるからすぐわかる。
バトルの1ターンごとに「場」に出てるカードは4枚。"引き"の運が必要なとこがリアル♥
水モンスターか水魔法が欲しいのに…
ええーい、全部とりかえしちゃえっ
男のコライバルキャラ。
セロフラン様系
リロミ様系
コレもモンスターのファイターくん
カワイイ、楽しい、新感覚ボード&カードゲーム。
モンスターを集めて豪華賞品をもらおう!
ソウルマスター
モンスターコレクションキャンペーン
※くわしくは商品同梱のちらしをご覧ください
ソウルマスター
文とイラスト
Keinojo Mizutama
水玉螢之丞
この人を知らないゲームファンはモグリ、という人気者。自称「勇ましいチビのイラストレーター」。
猫人間とモンスターが共存する不思議空間、魔法世界アスター。ドタバタコミカルなファンタジー世界で、モンスターを自在に操る「ソウルマスター」の称号獲得をめざし、カードを沢山集めるもよし、お気に入りのモンスターを育てるのもよし。「集める・育てる」の欲ばりミックス!!
●プレイステーション版 11/20発売 5,800円
●ソウルマスターハイパーガイドブック 12月上旬発売予定
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です ■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。
リニューアル
株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861代

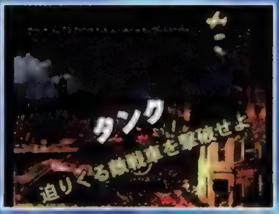
PlayStation
SEGA SATURN
秘密の封印を解くのは、誰だ。
3000年の時を越えて蘇る、18歳の若きファラオ、ツタンカーメン王の魂。
しかし、その回りには、なぜか謎めいたものがある。
いったい誰が、何のために。さあ、その隠された真理を追及しよう。
'97.11.20
発売!!
プレイステーション版/セガサターン版
(2枚組)
定価¥5,800(税別)
ANKH
ツタンカーメンの謎
アドベンチャーゲーム
『ツタンカーメンの謎』を買って
18金
アンク・ペンダントヘッド
を当てよう!!
※詳しくは、製品同封のハガキをご覧ください。
ツタンカーメンの謎
ANKH
エジプト考古学者 吉村作治 初プロデュース
コンシューマゲームソフト新登場!!
ツタンカーメン王の本当の墓を探し、
呪われさまよう王の魂を、
君は、無事に冥界に送ることが出来るのか?
ルクソール神殿で
現存のツタンカーメン王墓。
企画原作/制作総指揮:エジプト考古学者　吉村作治
制作・著作:IBIS Inc.&Ray Corporation
発売元:株式会社レイ
〒106東京都港区六本木6-15-21 ハークス六本木ビル
TEL.03-5410-4096　FAX.03-5410-5227
Ray Corporation
FAX電話からのみご利用できます
TOX24 03(3221)2400(代)
BOX番号 705121＃
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

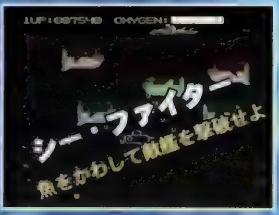
あの日のゲーセンに帰ろう

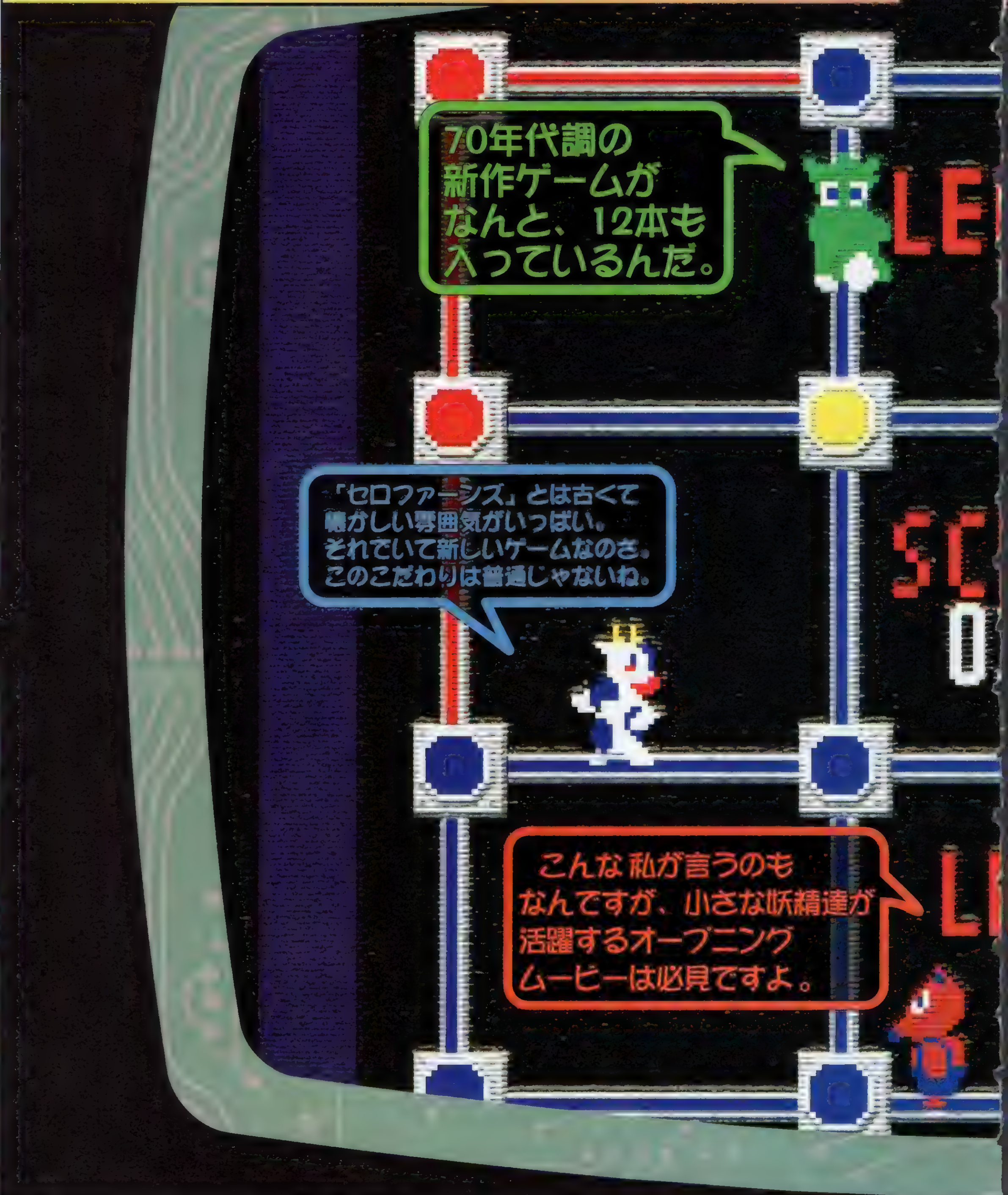
12種類のゲームたち



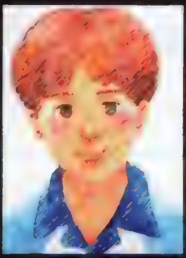








よいこのためのなぜなにセロファーンズ 第二回



質問者・よいこ

Q.「セロファーンズ」って、いろいろな周辺機器に対応するって本当?

A. イエ~ス。その通りなのじゃよ。これで周辺機器を持てあましていたキミも安心じゃな。「ボリュームコントローラー」や「アナログコントローラー」にはブロック崩し系のゲームに特にあると便利じゃし、ガンシューティングゲームだったら「ガンコン」があればキミももう立派なガンマンになれることうけあいじゃ。あとは「マウス」も使えるからよいこのみんなもいろいろ試してみるといい。おっと、普通のコントローラーしかないキミタチだってセロファーンズはバッチリOKさ。ではグッバイ。

回答者・ゲーセンの神

マウス、ガンコントローラ
ボリュームコントロラーにも
対応しているのよ。
たくさんゲームが
入っていても
値段は4,200円。
コレってすごく
お得だよね。
ダンシング・ズー
かわいいけれど、手強い奴ら
コンピューター・ブロック
まじりっけなし！
正統ブロックくずし
ウイウイ・ジャングル
ジャングルの平和のために
撃ちまくれ！
カーニバル・ハント
懐かしの射的をバーチャルで
ガンファイター
君の銃で街の平和を守りぬけ
ミステリー・プラネット
ロケット乱射でパネルをゲット
新作なのにいきなり古い
セロファーンズ
セロファーンズ
12月上旬発売予定
販売価格4,200円
NINELIVES
PlayStation
※画面は開発中のものです
"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンターテインメントの商標です。
(有) ナインライブス　〒180　東京都武蔵野市中町2-6-5　アルファ武蔵野2　2F　TEL. 0422-60-7057　ナインライブスホームページ　http://www.ninelives.co.jp/
© NINELIVES Inc.

PlayStation
ぷよぷよSUN決定盤
いち！
「とことんなぞぷよ」
初心者の練習から対戦まで、連鎖の仕組みがよくわかる!!
にっ！
「かちぬきぷよぷよ」
大会の雰囲気が家庭でも楽しめる！　1～16人まで参加可能なのだ!!
© COMPILE 1997
COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/

'97年11月27日発売予定・希望小売価格4,800円(税別)

社員募集

【募集職種】1 2Dグラフィックデザイナー(ドッター)　2 3Dグラフィックデザイナー　3 DTPグラフィックデザイナー　【仕事内容】①ゲームキャラクター・背景などのグラフィックデザイン　②INDY、INDYGO2、Alias、Softimageなどを使用したゲーム及び映像用CGの制作　③パッケージ・マニュアル・雑誌のレイアウト(MAC使用)　【資格】22〜35歳迄の実務経験3年以上の方　【勤務地】広島本社　【勤務時間】9:00〜18:00(実働8時間)

待遇DATA　【給与】月給20万円以上　※年齢・経験・能力等を十分考慮の上、当社規定により優遇いたします。　【待遇】昇給年1回、賞与年2回、報奨金制度有、役職・住宅・家族・皆勤・時間外手当あり、交通費3万6000円迄支給　【福利厚生】各種社会保険完備、退職金制度、社員旅行、定期健康診断、永年勤続表彰制度、慶弔見舞金制度、各種レクリエーション活動あり　【休日】完全週休2日制(土曜日・日曜日)、祝日　※土曜日が祝日の場合、金・土・日の3連休　【休暇】夏季・年末年始休暇、有給、慶弔休暇

会社DATA　【会社概要】設立／1982年4月7日　資本金／9,700万円　社員数／415名　売上高／69億4,400万円(1997年3月期実績)　成長率／145%　代表者／代表取締役社長:仁井谷　正充　主要取引先／(株)セガ・エンタープライゼス、任天堂(株)、(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント、他　事業内容／●NINTENDO64、セガサターン、プレイステーション等家庭用ゲーム機やゲームセンター及びパソコン用ゲームソフトの開発・販売　●OAアプリケーション・ビジネスソフトの開発・販売　●自社キャラクター商品の企画・販売　●元祖ぷよまん本舗の運営　●イベントの企画制作　●出版　●旅行代理業　開発実績／ぷよぷよシリーズ、魔導物語シリーズ、アレスタシリーズ、他

HOW TO アクセス　【応募】事前に電話連絡をください。応募方法・提出書類等詳細をお知らせいたします。　※応募の秘密は厳守します。※入社日は相談に応じます。　【問合わせ】PHONE:082-263-2993 担当／人事課 大西・越智(おち)(土・日・祝を除く 9:00〜18:00)

Act Against AIDS
●エイズを知ろう
●エイズを防ごう
●エイズとつき合おう

株式会社コンパイル

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。※「ぷよぷよ」は、(株)コンパイルの登録商標です。

〒732-0827　広島市南区稲荷町2-16　広島稲荷町第一生命ビルディング　PHONE:082-263-6165 (ユーザーテレフォン 土・日・祝を除く 9:00〜18:00)

マジカルドロップ
応募券
マジカルドロップ
よくばり特大号!
TM
アーケード版とPSオリジナル版の豪華カップリング!
ファンの皆様のため"あとりえ"には書き下ろしイラストが100点以上!
さらに遊びやすく、初心者の方も上級者の方にも楽しめるまさに"よくばり特大号!"
元祖アクションパズルゲーム
コンビニで好評発売中!
5,800円(税別)
コンビニ専用販売
このソフトは下記コンビニエンスストアにてお求めいただけます
ELEVEN
FamilyMart
サンクス
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
お求めはコンビニで!
DATA EAST データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10 TEL.03-5370-0729
http://www.dataeast-corp.co.jp

PlayStation
みんなで飛べるパズルゲーム
マジドロ
タロットカード
~プレゼントキャンペーン~
ゲームソフトに同梱のアンケートハガキに記入して送っ
ていただいた方の中から抽選で5,000名様にマジドロ
特製「タロットカード」をプレゼントいたします。
応募〆切りは第1回11月末日、第2回98年1月末日消印
有効です！
賞品の発表は発送をもってかえさせていただきます。
ここのドロップは
あちこちバラバラに
おりてくるんだ！
DigiCube
©1997 DATA EAST CORP.

PlayStation
そして伝説は詩(うた)いつづける。
The Legend of Heroes III
白き魔女
もうひとつの英雄たちの物語
1998.1月発売予定
予価 5,800円（税別） ⓒ1994,1998 Falcom ⓒ1998 GMF Illustration by 宮川武典
Falcom
GMF
発売・販売元 GMF
〒101 東京都千代田区外神田2-17-4
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
GMFユーザーサポート
TEL. 03-3257-2380 [月曜日~金曜日（祝・祭日を除く）10:00~17:00]

PlayStation
'97.11.27
発売予定
¥5,800
GUNTU
U.S SPECIAL FORCE
～GUNTU WESTERN FRONT JUNE,1944～
—鉄の記憶—
今から半世紀余りの昔、確かに戦争はあった
独裁政治による軍国主義の終結のため、遠くヨーロッパ戦線に派遣されたアメリカ特殊精鋭部隊「GUNTU」
彼らの活躍は戦記にはないが、18万人を投入された「オーバーロード作戦」が成功したのは、
彼らの敵武力の鎮圧作戦があってこその「成功」だったことは、確かだ
この秋、プレイステーションに登場するこのソフトで、君達の手で直に確かめてほしい
「～GUNTU WESTERN FRONT JUNE，1944～」新発売
銃過熱機能を搭載！連射に気をつけクールに行こう！
敵陣営はフルポリゴンで表現！
もちろんステージクリア後にプレイヤーの戦果を発表！
大迫力の爆破シーン！
対応 Guncon
相棒（コイツ）は銃だけでいい
2人同時プレイなどというヤワな奴はいらない。
ストイックに1人、正面からやるのがいい。
…相棒はこいつだけでいい。
さあ何も迷うことはない！ 君の愛機（ガンコン）を接続してくれ！ 敵との接触は、もうすぐだ！
プレイステーション用ガン・シューティング「～ガンツ ウェスタン フロント ジューン 1944～」、新発売！
ELECTROCOIN JAPAN CO., LTD.
エレクトロコインジャパン株式会社
〒105 東京都港区浜松町1-10-11 盛電社ビル7F　TEL.03-5530-8040（代）
©1997 ELECTROCOIN JAPAN CO.,LTD.
●本ソフトはコントローラでもプレイできます

03-5280-7550

http://www.mediaworks.co.jp/

迷ったら
ハマっちゃってだいじょーぶ。
キメちゃってOK。
電撃だったら、
なんでも知ってるもんッ！

第4回電撃ゲーム3大賞

贈呈式

於:東京プリンスホテル「マグノリアホール」

主催:株式会社メディアワークス
協賛:株式会社バンダイ/株式会社バンプレスト
後援:株式会社文化放送
協力:株式会社主婦の友社

次代をになう才能あふれる受賞者たち

10月2日、東京プリンスホテル「マグノリアホール」にて行われた、第4回電撃3大賞贈呈式。"ゲーム感覚"というキーワードのもとに寄せられた数々の作品の中でも、ひときわ光るものを持った作品を作り出したのが今回の受賞者たちだ。彼らの喜びの声と、いくつかの作品を紹介するぞ。

電撃ゲームコミック大賞

大賞 受賞

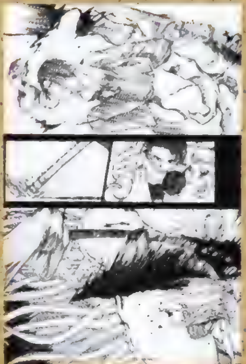
瀧川　奉孝さん(22歳)

「今回の作品は、ゲーム性はあまりありませんが、善と悪とをハッキリ区別しないようなものを作りたかったので、こういう話にしました。将来はプロの漫画家になりたいと思っています。」

作品紹介

作品名「蒼戒」

帯刀の女退魔師・妙山西華と、しゃべるウサギ・ウッチャンが、ある学校で発生した6人の生徒が次々と怪死を遂げるという事件の解決に乗り出した。彼らは事件に霊が関わっていると見て、生徒たちの担任に自分たちを匿うように詰め寄るが断られてしまう。そんな中、西華は香澄という、事件と深いつながりのある少女と出会うのだった。



選考総評

永井　豪氏
漫画家

「昨年と比較してもさらにレベルの高い作品が集まり、審査する側にも力がこもりました。特に今回は大賞の『蒼戒』に出会えたことが何よりもうれしかった。」

彼らの今後の活

第5回電撃ゲーム3大賞も現在応募受付中!!

電撃ゲーム小説大賞

大賞 受賞

上遠野 浩平さん(28歳)

「自分はゲームをやりませんが、ゲームやゲームユーザーには関心があります。というのも、ゲームユーザーが読んで楽しい小説は、作品として優秀だと思うからです。これからも、そんな作品を目指して書いていきたいと思っています。」

作品紹介

作品名「ブギーポップは笑わない」

5話構成の連作長編。各話ごとに異なる主人公がそれぞれの視点で、深陽学園の生徒が失踪していく事件を追っていく。単なる学園小説とホラーの組合せにとどまらず、各章を連鎖させたパズル的な要素も含んだ手法を取り入れた作品。

選考総評

安田 均氏
小説家

「ゲーム性と小説性とのバランスは難しいようですが、大賞の作品はパズルゲーム性という新しい角度でこれをクリアしています。」

電撃ゲームイラスト大賞

金賞 受賞

中川 望さん (34歳)

作品名「無題」

「今まで賞というものには縁がなかったので、非常にうれしく自信にもなりました。描くときはいつも、光と影のコントラストとスピード感に気を配っています。今後も人を感動させるような作品を描きたいです。」

金賞 受賞

永盛綾子さん (20歳)

作品名「リリパット・タワー」

「親が絵本を描いているこどもあって小さい頃から絵を描く仕事がしたいと思ってました。ストーリーを考えることが苦手なのでマンガは描けません。将来は、イラストレーターになりたいです。」

選考総評

衣谷 遊氏
イラストレーター
漫画家

「今回は"これぞ大賞"というべき作品は見られませんでしたが、非常に多種多様でそれぞれ独自のファンタジーアートを描こうとする意欲を強く感じました。中川さんの作品は、限りなく大賞に近い金賞でした。」

入選作品

電撃ゲーム小説大賞

大賞 正賞+副賞100万円
「ブギーポップは笑わない」
上遠野浩平(28歳)神奈川県

金賞 正賞+副賞50万円
「サクリファイス」
橋本紡(29歳)東京都

銀賞 正賞+副賞30万円
「僕の血を吸わないで」
阿智太郎(18歳)シカゴ

電撃ゲームイラスト大賞

金賞 正賞+副賞50万円
◆ファンタジー部門「無題」
中川望(34歳)兵庫県
◆ファンタジー部門「リリパット・タワー」
永盛綾子(20歳)茨城県

銀賞 正賞+副賞30万円
◆ファンタジー部門「妖朧」
佐久間由香(26歳)広島県
◆メカデザイン部門「群れざる棺又は割れない卵」
安藤達也(33歳)岐阜県
◆メカデザイン部門「飛動犯科帳」
伊藤健(30歳)千葉県

電撃ゲームコミック大賞

大賞 正賞+副賞100万円
「蒼戒」
瀧川季孝(22歳)福岡県

金賞 正賞+副賞50万円
該当作なし

銀賞 正賞+副賞30万円
「アナテマの天使」
室生葉月(25歳)山形県
「トレジャーズ 明智助教授のお宝大作戦」
東島一知(26歳)東京都

選考委員特別賞 正賞+副賞5万円
「神罰」
晋参(19歳)岐阜県

佳作 正賞+副賞5万円
「EMOTION-ON THE ROBBOT-」
小野博志(22歳)東京都

先輩からの一言

「後輩ができることはうれしいけど、抜かれていくのは苦しい(笑)。応募はゲームということには特にこだわらず、のびのびやりましょう。」

高畑京一郎氏 小説家

「クリス・クロス」で第1回電撃ゲーム小説大賞の金賞を受賞。最近では作品「タイム・リープ」が映画化された。

躍に期待しよう!!

最終しめ切りは1998年4月10日(当日消印有効)だぞ!!

電撃NEWS STATION Biweekly Vol.60

トピック 年末に向け激しく動くPS業界

ソニー・コンピュータエンタテインメント

SCEIがクリスマスに向けて展開するプレイステーション拡売キャンペーン!!

▲新価格¥18,000のPS本体には、従来のものではなく、新アナログコントローラ「DUAL SHOCK」が同梱される。そろそろ買い換えを考えていた人にもうれしい引き下げだね。

年末の最需要期に向けて、SCEIがここのところ立て続けに活発な動きをみせている。具体的にはPS本体価格の引き下げや、大規模な体験版プレゼントキャンペーン、PSソフト店頭在庫の買い取り、そしてクリスマスカラーのメモリーカードの発売だ。この4つは、一見別々のものに見えるが、実はそれぞれが深いつながりを持っていることがわかる。例えば体験版キャンペーンは、PS本体を購入するともらえるものなので（右参照）、新価格の本体との相乗効果が見込める。さらに、体験版プレゼントは、新タイトル購入のきっかけに直接なり得るものなので、SCEIによる店頭在庫の買い取りが、年末年始の新タイトルの売上げにつながる（店頭在庫が買い取られれば、新タイトルが新たな店頭在庫として各店舗に入荷する）と考えられるのだ。

体験版キャンペーン

「よい子とよいおとなの。体験版キャンペーン」と題されたこのキャンペーンは、11月13日から12月末日までの期間中にPS本体を購入した先着100万名（！）に体験版が配られるという非常に大規模なものだ。注目の収録タイトルは、12月から1月にかけて発売が予定されているものが中心で、11月中旬配布予定のVol.1には『グランストリーム伝紀』（SCEI）他8本、12月中旬配布予定のVol.2には『テイルズ オブ デスティニー』（ナムコ）他7本が収録される。ジャンルもバラエティに富んでいて、お得な体験版になっているぞ。

【店頭在庫の買い取り】

今年の年末にかけて、SCEIが店頭在庫になっているソフトを1枚2,000円前後の値段で約70万枚を、およそ16億円の予算をかけて買い取る。これを簡単に言い換えると、店頭に長く残っているソフト（対象となるのは1997年以前に発売されたソフトで、買い取り時点で追加注文が入っていないソフトで、メーカーと小売店の了解のもとに決まる）をSCEIが買い取るということなのだ。「なぜ？」という疑問がわいてくるが、実はこれも年末の最需要期に向けての販売促進の一貫なのだ。店頭の棚に売れ残っているソフトを買い取って、年末年始に発売されるソフトを大量に店頭にならべる。これがSCEIの狙いらしい。しかし、これだけの予算を投入しても、業績には影響のない金額というのだから、PS市場が今や想像以上に大きなモノになっているのは間違いない。この年末も、SCEIの快進撃は続くのだ。

クリスマスカラーのメモリーカード

ソフトを購入したら、まず必要となる周辺機器がメモリーカード。11月27日から、赤、緑、白の3色がそれぞれ40万枚限定で発売されるクリスマスカラーのメモリーカードも、年末のプレイステーション拡売キャンペーンの一貫なのだ。夏限定のクリアタイプや秋限定のオレンジタイプのように、記念に購入する人も続発するはずだぞ。同じ性能のモノなら、チョット違ったものを購入したくなるのが人情というもの。1度に3色ともそろえたくなるね。価格は3色とも税別で2,000円だ。

発表 電撃4誌集計結果

My Dream ～On Airが待てなくて～

キャスティングコンテストの結果とプレゼント当選者を発表

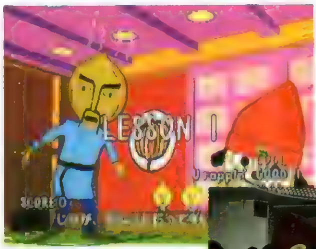
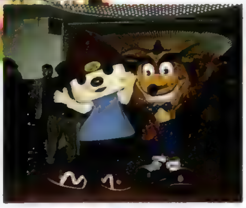
Vol.55の『My Dream』のページで募集したベストキャスティングコンテスト。その集計と、電撃セガサターン、電撃G's マガジン、電撃王の集計を合わせた総集計結果と、プレミアムグッズプレゼントの当選者を発表しよう。まずはベストキャストを、キャラクター名／ベスト声優名の順で発表していくぞ。内海ナオ／長沢美樹さん、久堂はるか／三石琴乃さん、吉沢美雪／井上喜久子さん、河合くるみ／宮村優子さん、渡辺いずみ／日高のりこさん、斎藤エリナ／かないみかさん、高井綾／久川綾さん、城内麗香／折笠愛さん。そしてプレゼント当選者は、愛知県の中川功さん、宮城県の佐藤直文さん、神奈川県の松本晃さん、北海道の高橋栄さん、神奈川県の山崎信吾さん、栃木県の青木一晃さん、福井県の本保智博さんに決定しました。

◎たくさんのご応募ありがとうございました。プレゼント賞品は届くまでのお楽しみ。ファンには涙モノのグッズが届くハズだぞ。

イベント イラストを描いて応募しよう

パラッパラッパー NEW YEAR LIVE PARTY

抽選によりペアで250組、合計500名様を招待する『パラッパ』新年会!

▲パーティのころには、売上げ100万枚突破をみんなで祝うことができるかも。
▶いつものパラッパくんもパーティには来てくれるはずだぞ。

発売からもうすぐ1年が経とうとしている現在でも、まだまだ売れ続けているという『パラッパラッパー』。その感謝の気持ちを込めた新年会が、1月8日に東京某所にて行われるぞ。内容は、『パラッパ』ゲーム大会やプリクラコーナー、原画作品展示コーナーほか、生ライブなども行われる。しかもおみやげまでもらえてしまうのだ。この新年会への参加希望者は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業とパラッパのイラストを描いて、〒107 東京都港区赤坂7-3-37 プラースカナダ2F ソニー・コンピュータエンタテインメント「パラッパ パーティ」係まで送ろう。抽選で250組、合計500名様が招待されるぞ。しめ切りは12月10日の消印有効だ。

プレゼント ドコモの携帯を合計300名様に!

デジタル・ムーバF203/P203/D203

人気の全国対応型携帯電話のニューモデル3機種が各100台!!

格安携帯電話のテレプライスから、NTTドコモの最新機種を各100台ずつ、合計300名様にプレゼントだ。対象となる機種は、デジタルで世界最小・最軽量の超小型ボディを実現した「F203」、厚さ23ミリの薄型携帯電話「P203」、そしてフリップを搭載し、より快適な通話を可能にした「D203」の3機種だ。いずれもメモリダイアルは300件で、もちろんバイブレータ機能付き。ショートメールサービスにも対応しているのだ。応募資格は6カ月以上継続して使用できる方で、1人1通のみの応募が有効となるぞ。また、毎月の基本料金、通話料、事務手数料(3,000円税別)、送料、キット代は当選者の負担となるので、あらかじめご了承ください。抽選の結果、当選者には後日、通知と申込用紙が送られてくるぞ。

応募方法

ハガキ(FAXでも可)に、郵便番号、住所、氏名(ふりがな)、年齢、電話番号(FAX番号)、希望機種名を明記して、〒150 東京都渋谷区東3-25-3-807(FAXは03-5469-6332)テレプライス電撃PS係まで送ろう。しめ切りは11月27日消印有効だ。

続報 PSクラブフェスティバル!!

このイベントは、体験プレイだけにとどまらない!

今年の11月から来年の1月までに発売されるソフトを、思う存分プレイできることが最大のウリとなっている、このイベント。でも、プレイするだけでは終わらないところが、このイベントのさらにすごいところ。ステージでは出展各社主催のゲーム大会などが多く行われるけど、実は新作発表会も行われるのだ。明らかになっている発表会は、15日の東京会場で行われるアトラス新作タイトル発表会(11時〜12時)と、BPSのスターウォーズ新作発表会(14時〜15時)だ。また、ガストの1998New Products Collection(15時〜16時)も、タイトルからして何かが発表される可能性は高い。会場でのこまめなチェックをオススメするぞ。

入場券を切り取って会場へ行こう!

入場券

PlayStation CLUB FESTIVAL '97〜'98

開催会場:
11月15日(土)・16日(日) <東京>幕張メッセ展示ホール
11月23日(日)・24日(月・祝) <名古屋>名古屋市総合体育館レインボーホール
11月29日(土)・30日(日) <福岡>マリンメッセ福岡アリーナ
12月6日(土)・7日(日) <大阪>アジア太平洋トレードセンターAホール
12月20日(土)・21日(日) <札幌>月寒グリーンドーム中央ホール

開催時間(各会場共通):
10:00〜12:00/PlayStation CLUB会員専用
12:00〜16:00/PlayStation CLUB会員・一般(入場券が必要です)
※会場内の混雑状況により入場制限をおこなう場合がございますので、あらかじめご了承ください。

主催:株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント/プレイステーション・クラブ事務局
協力:PlayStation Magazine
THE PLAYSTATION
HYPER プレイステーション
電撃プレイステーション

会場案内
<東京>幕張メッセ展示ホール
交通機関:JR「海浜幕張」駅徒歩5分
<名古屋>名古屋市総合体育館レインボーホール
交通機関:JR「笠寺」駅徒歩3分
<福岡>マリンメッセ福岡アリーナ
交通機関:地下鉄「呉服町」駅徒歩22分
西鉄バス「マリンメッセ前」下車
<大阪>アジア太平洋トレードセンターAホール
交通機関:ニュートラム「中ふ頭」駅徒歩3分
<札幌>月寒グリーンドーム中央ホール
交通機関:地下鉄東豊線「福住」駅徒歩10分
東西線「南郷13丁目」駅徒歩20分

●来場の際は必ず入場券を切り取ってお持ちください。入場券をお持ちでない方は、ご入場できません。
●会場周辺は、当日大変混雑が予想されますので、できるだけ公共の交通機関をご利用ください。
●会場内での飲食は禁止です。
●小学生以下の場合は、保護者の方も入場できます。
●会場内での係員の指示及び注意事項に従わず生じた事故については、主催者は一切責任を負いません。

お名前
住所 〒
TEL ( )
学年・職業 年齢( )歳

お問い合わせ先
プレイステーション・クラブ事務局 tel:03-3266-7830(10:00〜17:30 土・日・祝は休業)

入場券

PlayStation CLUB FESTIVAL '97〜'98

開催会場:
11月15日(土)・16日(日) <東京>幕張メッセ展示ホール
11月23日(日)・24日(月・祝) <名古屋>名古屋市総合体育館レインボーホール
11月29日(土)・30日(日) <福岡>マリンメッセ福岡アリーナ
12月6日(土)・7日(日) <大阪>アジア太平洋トレードセンターAホール
12月20日(土)・21日(日) <札幌>月寒グリーンドーム中央ホール

開催時間(各会場共通):
10:00〜12:00/PlayStation CLUB会員専用
12:00〜16:00/PlayStation CLUB会員・一般(入場券が必要です)
※会場内の混雑状況により入場制限をおこなう場合がございますので、あらかじめご了承ください。

主催:株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント/プレイステーション・クラブ事務局
協力:PlayStation Magazine
THE PLAYSTATION
HYPER プレイステーション
電撃プレイステーション

会場案内
<東京>幕張メッセ展示ホール
交通機関:JR「海浜幕張」駅徒歩5分
<名古屋>名古屋市総合体育館レインボーホール
交通機関:JR「笠寺」駅徒歩3分
<福岡>マリンメッセ福岡アリーナ
交通機関:地下鉄「呉服町」駅徒歩22分
西鉄バス「マリンメッセ前」下車
<大阪>アジア太平洋トレードセンターAホール
交通機関:ニュートラム「中ふ頭」駅徒歩3分
<札幌>月寒グリーンドーム中央ホール
交通機関:地下鉄東豊線「福住」駅徒歩10分
東西線「南郷13丁目」駅徒歩20分

●来場の際は必ず入場券を切り取ってお持ちください。入場券をお持ちでない方は、ご入場できません。
●会場周辺は、当日大変混雑が予想されますので、できるだけ公共の交通機関をご利用ください。
●会場内での飲食は禁止です。
●小学生以下の場合は、保護者の方も入場できます。
●会場内での係員の指示及び注意事項に従わず生じた事故については、主催者は一切責任を負いません。

お名前
住所 〒
TEL ( )
学年・職業 年齢( )歳

お問い合わせ先
プレイステーション・クラブ事務局 tel:03-3266-7830(10:00〜17:30 土・日・祝は休業)

映画 宇宙を駆けるトラック野郎
スペース・トラッカー

デニス・ホッパー主演の最新SF映画に25組50名様をご招待!!

デニス・ホッパー主演のスゴイ映画がやってくる。それが、12月13日から公開される「スペース・トラッカー」。言ってしまえば、「宇宙のトラック野郎」ね。宇宙貿易なしでは人々が暮らすこともできなくなった近未来を舞台に、惑星間輸送のトラック野郎ジョン・キャニオン（デニス・ホッパー）と、彼が長年思いを寄せてきたシンディ（デビ・メイザー）、新米トラッカーのマイク・ピッチ（スティーブン・ドーフ）の3人が、大活躍するぞ。ストーリーは「積み荷は究極の殺人マシン」というヤバイ仕事を引き受けた3人が、地球へ向かう旅の中で、さらに危険な事件に巻き込まれていくというもの。彼らと、そして、彼らを乗せたスペース・トラック、パチダーム2000の運命やいかに!? というわけで、この映画の劇場招待券を25組50名様にプレゼント。官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記して、237ページのおたよりのあて先「スペース・トラッカー」係に送ってね（しめきりは11月27日の消印有効）。

▲ジョンの愛車スペース・トラック「パチダーム2000」は3人を乗せ地球へと向かう。しかし突然のトラブルが発生!?
◀拷問シーンですよ、拷問……。ちなみに当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。

新製品 携帯&ピッチ電波で変身!?
ウェーブユーフォー

チョットかわったキーチェーンゲームの登場だ!!

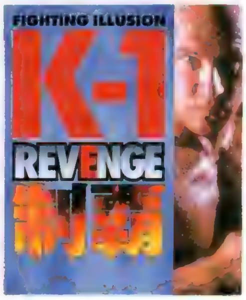
「たまごっち」のバンダイから、またまた楽しいキーチェーンゲームの登場だ。この「ウェーブユーフォー」は、携帯電話やＰＨＳの電波に反応して変身する〝デンパ星人〞のお世話をしたり、ジャンケンやスロットゲームでご機嫌をとったりするゲームなのだ。デンパ星人はちゃんと世話をしてあげないと、元気がなくなって仮死状態になってしまう。そんな時は電波で復活させてあげよう。

▶「ウェーブユーフォー」発売中／価格：¥2,980（税別）／発売元：バンダイ

攻略本 K-1情報満載の1冊
FIGHTING ILLUSION K-1 REVENGE 制覇

ゲーム攻略はもちろんK－1についても詳しく紹介

「K-1 REVENGE」を、もっと楽しむための攻略本が光栄ブックスから登場したぞ。内容は、K-1の歴史を過去のトーナメントの写真で解説したコーナーや、これまでの名勝負をピックアップして再現したコーナー、さらに格闘技ライターによるK-1についての徹底解析など、ファンにはうれしい記事が満載。また、マニュアルには載っていない数々の必殺技やテクニカルコンビネーションのコマンド一覧表など、ゲーム攻略も充実しているぞ。



▲表紙はマイク・ベルナルドだ。「FIGHTING ILLUSION K-1 制覇」発売中／価格：¥1,500（税別）／発売元：光栄

CD ペンギンCDデビュー
イワトビペンギンROCKY&HOPPER

2人(?)が歌うシングル2枚が同時発売!!

資生堂のテレビコマーシャルでデビューした、お馴染みの人気キャラクター〝ROCKY〞と〝HOPPER〞が、なんと今度はＣＤデビューに挑戦。シングルＣＤを同時に2枚も発売することが決定したぞ。1つは子供たちへのメッセージを込めた応援ソングと、聴いていてホッとするメッセージソングをカップリングした「ウ・ル・サ・イ」。そしてもう1つはクリスマスにぴったりなバラードと、ハウスビートでノリのいい曲を収録した「心はホワイトクリスマス」だ。

▶「ウ・ル・サ・イ」／「心はホワイトクリスマス」発売日：11月21日／価格：¥1,050（税込）／発売元：メディアファクトリー

CD ラジオドラマ収録
プリズムコート

東海ラジオで放送されているドラマがCDに!

Vol.57でも紹介した、現在東海ラジオで放送中のラジオドラマ（毎週木曜24:30～25:00）がついにＣＤになるぞ。ストーリーは朝霧高校のバレーボール部を舞台に、主人公京極ナツキと個性的な仲間たち、そして元全日本代表選手のコーチが繰り広げる熱血ドラマ。このＣＤにはラジオの全8話に加え、番外編も収録されているのだ。出演声優は長沢美樹さん、久川綾さん、丹下桜さんなどの豪華な顔ぶれ。彼女たちの白熱の演技が楽しいドラマをさらに盛り上げているぞ。

▶ドラマＣＤ「プリズムコート」発売日：11月25日／価格：¥2,854（税込）／発売元：ワーナーミュージックジャパン

電撃 NEWS フラッシュ!

太っ腹！アスキーが大予約キャンペーンを実施!!

現在アスキーではPSソフト「RPGツクール3」と『トゥルー・ラブストーリー Remember My Heart』の2つのタイトルを対象にした大予約キャンペーンを実施中。各タイトルごとに、なんと5,000名にそれぞれのソフトのバージョンのメモリーカードケースが当たるのだ。キャンペーン参加希望者は、まず店頭に置いてある予約キャンペーン応募ハガキを手に入れて、希望のタイトルを予約しよう。そのときハガキにお店のスタンプを押してもらうことを忘れずに。そして、ソフト購入時に、同じハガキにもう1つのスタンプを押してもらうのだ。この2つのスタンプがそろったら必要事項をしっかりと記入して、ポストへ投函しよう。しめ切りは、12月25日の消印有効だぞ。また、キャンペーンはすべてのプレイステーション取扱店で実施されてはいないことと、キャンペーン受付は店頭のハガキがなくなりしだい終了となることに注意しよう。

〝あにめシャワー フォーチュン・クエストL〞

11月29日（土）、大阪・毎日放送内ギャラクシーホールにて、TVアニメ「フォーチュン・クエストL」のイベント「あにめシャワー フォーチュン・クエストL」が行われるぞ。会場では〝Ｓｕｓ４〞が歌うアニメ主題歌のミニライブをはじめ、アニメ上映会や原作者の深沢美潮さんとパステル役の川亜紀子さんによるトークショーなどが催される予定なのだ。また、会場内では「フォーチュン・クエストL」の関連商品の販売も行われるぞ。このイベントに参加するには招待券が必要となるので、まずはそれをゲットしよう。招待券は11月15日から、近畿地方のTVパニック、ワンダーパニック、アニメイトの各店舗ほか、M'sクラブにて配布されるぞ。この招待券に関するお問い合わせは、上の各店舗、またはコアデ企画（06-706-1588）、またイベント内容に関するお問い合わせは、毎日放送事業部（06-359-1123）まで。

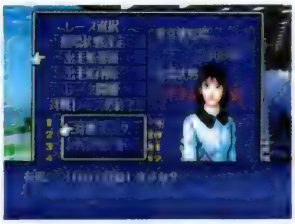
光栄公認『ウイニングポスト２　ファイナル'97』最強馬決定戦

ウイニングカップ'97 中間発表

全国各地から続々と、優駿が名乗りを挙げている。予選も順調に、そして熱く進行しているぞ。今回は気になる途中経過を公開。キミの馬の名前も載っているかもしれない。

●ウイニングポスト２　ファイナル'97●発売中●競馬ＳＬＧ●¥6,800●光栄●MC（５ブロック）

賞金10万円と、最強馬の称号を手に入れる夢の対戦レース。それが、このウイニングカップ'97だ。この号が発売される１週間前（11月６日）がしめ切りだったのだが、本当に膨大なパスワードが編集部に寄せられたため、現在集計中。予選も、まだまだ途中の段階だ。今回はそんな中から、1600ｍと2400ｍの予選上位馬を公開。いずれ劣らぬハイレベルの優駿たちの中から優勝の栄冠に輝くのは、はたしてどの馬か楽しみだね。なお、ここで紹介した馬が必ずしも決勝に駒を進めるわけではないのでそこのところは注意しておいてほしい。



◀全国レベルはとてつもなく高い。勝ち残るのは至難の技。

1600ｍ部門　快速マイル王決定戦！

予選を見わたしてみると、すべての馬の脚質が差し、追込のどちらかにしぼられるというところに驚かされる。逃げ、先行馬は不在。直線に向いてからの勝負ということになるのだろうか？　人気のある騎手は、横山典弘、鷹匠、岡部幸雄といったところ。騎手の得意戦法と馬の脚質を考えると横山典弘の人気もうなづける。

優駿紹介

プロキオン（差し／横山典弘）、キクノトップ（追込／岡部幸雄）、アローン（差し／的場均）、フェアガッツ（差し／河内洋）、タッカンマスターズ（追込／鷹匠）、タケヤススピード（追込／岡部幸雄）スプレンダーピット（追込／鷹匠）、ジークレオン（追込／横山典弘）、テツノラム（追込／鷹匠）、セキノセンチュリー（追込／岡部幸雄）、ウライバーバラ（追込／鷹匠）、ビーダマ（差し／横山典弘）、ヨシノジェノマ（追込／岡部幸雄）、タローハイスピード（追込／鷹匠）、プレイマドンナ（差し／鷹匠）、ナガラアクセル（追込／田中勝春）

2400ｍ部門　バランスの良さが試される

今回募集した３つのレースの中で、もっとも応募が多く、激戦が予想されるコース。さすがにこちらでは先行、逃げの脚質の馬も、ちらほら見受けられる。なぜか、1600ｍでは、見られなかった日原騎手の名前も目立つ。とはいえ、騎手の人気は、鷹匠がズバ抜けている感じ。このへんは実際の競馬と変わらない？

優駿紹介

シガーレス（先行／鷹匠）、イバネバ（差し／横山典弘）、ソウルアート（追込／鷹匠）、ウインザークロス（逃げ／岡部幸雄）、ウイニングステージ（差し／鷹匠）、ディレス（追込／日原成史）、ドリームディアー（追込／鷹匠）、ハルノマインド（追込／岡部幸雄）、アスラーダ（差し／鷹匠）、ナンバーバトン（追込／岡部幸雄）、アストロバイヤー（差し／鷹匠）、タッチワールド（追込／岡部幸雄）、トイドールズ（追込／日原成史）、カモンマイスター（先行、鷹匠）、サンダーアレラ（追込／横山典弘）、サニーミラクル（追込／岡部幸雄）

3200ｍ部門

この距離だけは、まだ予選が行われていない。ということで、傾向を探ることは今のところできない。ナリタブライアンやサクラローレルといった最近の天皇賞をにぎわせた種牡馬の仔たちが、勝利を収めるのか？　それとも、自ら地道にスタミナ血統を育てていき、栄冠をつかむのか？　サラブレットの血のロマンは果てしない。

次号（11月28日発売Vol.61）で結果発表お楽しみに！

© KOEI CO. LTD.

ムキャーッ!!
ボスキャラにどうしても勝てないーっ！
RING OUT!
あきらめてもう寝たら？
ボスに勝たないと隠しキャラが使えないのよーっ
それを見ずしては寝れないわーっ！
しょうがないなぁ
そういう人には…
電撃プレイステーションD5！
え？ なんで？ なんで？
なんと！ 今回の付録CD-ROMのセーブデータ倉庫は超豪華仕様！ 古今東西様々なPSソフト用スペシャルセーブデータを194コも収録。欲しかったあのデータがこれ1枚でバッチリというワケなんです！
これでいつもと同じ980円!?
赤字かくごね これは（にやり）
きゃあっ♥
あっ！ 隠しキャラがすぐ使えるデータが入ってた！
このキャラ強いから、ボスに勝てるかも！
よっしゃーっ
あれ？
うおりゃあああっ
ぐおりゃあああっ
いやったあぁ！
EDーっ！
あぁ……電撃PS-D5よありがとう！
ん？
コ……ココココ
コントローラに血が？
気づいてたんだけどぉ バンソーコーはるとすべりが悪くなっちゃうから……
てへ♥
はんなさい！
「てへ♥」じゃないっ!!
じゃっ指が回復するまでRPGね♥
それじゃ回復しないのでは…
最初っからアイテムタップリのスペシャルデータでザクザク先に進めるーっ！
気持ちいいー
とりあえず全部のデータを試してみたくなるわよね！ これは♥
えーとこのソフトは確かこの辺の地層に…
あぁもう最高!! 電撃PS-D5!! 夢見る乙女はメロメロね
2日後……
数々のスペシャルデータのおかげで、ついつい手持ちのソフトを再プレイしてしまったわ…
でも大丈夫！ ちゃんと途中で3時間ほど寝たような気がするわ♥
さ、そろそろ体験版とムービーで新作ソフトをチェックよ！
ウフフ グリコーゲン分解でナチュラルハイ♥
もう寝ろーっ！
あ、寝た？
んがーっ
電源切っといてあげるね

つまり 電撃PlayStation増刊

電撃PlayStationD5は

かつてないほど

スゴイんです

詳しくは次号をお待ち下さい
（11月28日発売・Vol.61）

定価¥980で128タイトル、総計194コのスペシャルセーブデータを完全収録！ その上当然、体験版＆ムービーなど、通常企画もパワーアップ！ 史上最強一撃必殺のD5、12月13日貴方の元に！

そして次号…またもあの作戦が始動する！ 天を割り地を裂き怒涛がごとく幸せを

つづく

PlayStation
願いはとどく、それが僕の真実だから…。
スーパードラマチックSLG
バックガイナー
よみがえる勇者たち
バックガイナー
～よみがえる勇者たち～
飛翔編「うらぎりの戦場」
価格未定　CD-ROM複数枚組
近日発売予定
バックガイナー
～よみがえる勇者たち～
完結編「そして、明日へ」
価格未定　CD-ROM複数枚組
近々日発売予定
覚醒編「ガイナー転生」
98年1月下旬発売予定
CD-ROM2枚組　価格5,800円(税抜) 封入特典付き
©VING
VING
ビング株式会社 東京
〒141 東京都品川区上大崎1-21-5
ユーザーサポート TEL.03-5423-3283
ビングはJAMMAの会員です。ビングはCESAの会員です。
■アニメーター・グラフィックデザイナー・プログラマー募集
履歴書・自己PR文・作品を郵送してください。
「はるかぜ戦隊Vフォース」絶賛発売中　CD-ROM3枚組 価格5,800円(税抜)
●音楽CD発売決定　●小説化(前・後編)決定
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

次号予告
Next Issue

衝撃のRPG特集第2弾!! 本誌独占情報と、気になるあのタイトルの続報で、大充実のラインナップだ!!

冬の足音が聞こえてきました。そろそろ冬のゲーム計画を立てましょう。次号はRPG特集の他、電撃だけのイチオシGゲームや冬の新作特集と盛りだくさんの内容です。迷ったら電撃! これで決まりです。

●Coming Soon!

パラサイト・イヴ／チョコボの不思議なダンジョン／テイルズ オブ デスティニー／ゼノギアス／悠久幻想曲2／バイオハザード2………他

電撃PlayStation Vol.61は 11月28日(金)発売

表紙イラスト●NOëL—La neige—
©1997PIONEER LDC, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中

使えるセーブデータ倉庫が大幅パワーアップ! 約130タイトルのセーブデータを収録した盛りだくさんの内容だ! 体験版やムービーも今まで以上の充実ぶりなので、お楽しみに。

電撃PlayStation D5 次号D5は、12月13日(土)発売

電撃PlayStation Vol.60

1997年11月28日発行　第3巻　第24号　通巻56号

■発行人　染谷恵司
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101　東京都千代田区神田駿河台1－8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101　東京都千代田区神田駿河台2－9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン、スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 渡邊由彦、佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 藤原保、千木良慎二、諏訪浩樹
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳
[進行] 古田土友紀
[ライター] 本内新太郎、中村泰宏(ＣＨＩ)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、長谷川雅宏、河原弘、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、井口豪、川村俊陽、草野テツオ
[アシスタント] 下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正
[デザイナー] 斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

Letters おたよりのあて先

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
電撃PlayStation編集部　○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

©Media Works 1997 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写センター(電話03-3401-2382)にご連絡ください。
※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引 AD INDEX

アートディンク……116・117
アクセラ……166・167
アスキー……4・5・186
インクリメントP……102
エクシング……表4
エレクトロコインジャパン……225
カルチュア・パブリッシャーズ……187
杏林メディカル……141
ゲームバンク……164・165
光栄……211・212・213・214・215・216
コンパイル……220・221
GMF……224
ジェイ・ノード……207
スクウェア……98・99・100・101
ソニー・コンピュータエンタテインメント……表2・3・30・31・32・33・34・35・188・189
タカラ……8
Ｔｅａｒｓ……210
ティーアンドイーソフト……240・241
データイースト……222・223
テクモ……130
東京ゲームデザイナー学院……140
東北新社……163
ナインライブス……218・219
パイオニアＬＤＣ……168・169
パンサーソフトウェア……233
バンダイ……6・7
バンタン電脳情報学院……114
ビクター インタラクティブ ソフトウェア……242・243
ビング……236
フィルインカフェ……170
ブロッコリー……118
メディアワークス……115
ユタカ……190
レイ……217

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●11月発売のソフト

1	13日	アザーライフ　アザードリームス	コナミ	¥5800予定／RPG	82+123
2	13日	ホームドクター	サクセス	¥6800／ETC	
3	13日	子育てクイズ　マイエンジェル	ナムコ	¥5800／ETC	110+124
4	13日	トラ!トラ!トラ!	ネクサスインターラクト	¥6800／SLG	124
5	13日	BATTLE FORMATION	バンプレスト	¥5800／SLG	
6	20日	パワードール2	アスキー	¥6800／SLG	
7	20日	峠MAX(ベスト)	アトラス	¥2800／RCG	
8	20日	ザ・マスターズ　ファイター	ヴイマックス	¥5800／対戦ACT	
9	20日	アイルトン・セナ　カートデュエル2	ギャップス	¥5800／RCG	124
10	20日	ソウルマスター	光栄	¥5800／TBL	124
11	20日	太閤立志伝Ⅱ(ベスト)	光栄	¥2800／S・RPG	
12	20日	金田一少年の事件簿　悲報島新たなる惨劇(ベスト)	講談社	¥2800／AVG	
13	20日	コナミアンティークス～MSXコレクションVol.1～	コナミ	¥4800予定／ETC	124
14	20日	リーサルエンフォーサーズ　DELUXE PACK	コナミ	¥5800予定／STG	124
15	20日	ミニ四駆　爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGP　ハイパーヒート	ジャレコ	¥5800／SLG	124
16	20日	アインハンダー	スクウェア	¥5800／STG	104+123
17	20日	ワイルドアームズ(ベスト)	SCEI	¥2800／RPG	
18	20日	まじかるで～と　ドキドキ告白大作戦	タイトー	¥5800／TBL	124
19	20日	伸縮対戦It's a のに～!	TMF	¥4800／PZG	
20	20日	ネオリュード2	テクノソフト	¥6300／RPG	
21	20日	ギャロップレーサー2	テクモ	¥5800／RCG	204
22	20日	セロファーンズ	ナインライブス	¥4200／ETC	125
23	20日	NOëL　～The Best～(ベスト)	パイオニアLDC	¥2800／ETC	
24	20日	マッドパニックコースター	博報堂	¥4800／ACT	125
25	20日	フィッシュ・アイズ(ベスト)	パック・イン・ソフト	¥2800／SPG	
26	27日	RPGツクール3	アスキー	¥5800予定／ETC	74
27	27日	アサンシア～魔杖の呪縛～	エクシングエンタテイメント	¥5800／S・RPG	125
28	27日	HYBRID	エス・ピー・エス	¥5800／STG	
29	27日	GUNTU	エレクトロコイン　ジャパン	¥5800／???	
30	27日	ウォークラフトⅡ:ダーク・サーガ	EAV	¥5800／SLG	
31	27日	ロックマン8　メタル　ヒーローズ(ベスト)	カプコン	¥2800／ACT	
32	27日	バーガーバーガー	ギャップス	¥5800／SLG	
33	27日	信長の野望　将星録	光栄	¥9800／SLG	123
34	27日	あいたくて…～your smiles in my heart～ おるしたてのダイアリー	コナミ	¥1980／SLG	197
35	27日	ミッドナイトラン　～ロードファイター2～	コナミ	¥4800予定／RCG	202
36	27日	ぷよぷよSUN　決定盤	コンパイル	¥4800／PZG	
37	27日	実戦パチスロ必勝法!5	サミー	¥5800／ETC	
38	27日	ガジェット　－パスト・アズ・フューチャー－	シナジー幾何学	¥5800／AVG	
39	27日	クライムクラッカーズ2	SCEI	¥5800／RPG	96
40	27日	DX億万長者ゲーム(ベスト)	タカラ	¥2800／TBL	
41	27日	ファーランドストーリー　四つの封印	テイジイエル	¥6800／S・RPG	97
42	27日	HAPPY　HOTEL	東映ビデオ／東北新社	¥5800／SLG	
43	27日	デアデビル　ダービー　<Dare Devil Derby 3D>	ハーベストワン	¥5800／RCG	
44	27日	R?MJ　THE MYSTERY HOSPITAL	バンダイ	¥6800／AVG	
45	27日	ザ・心理ゲーム3	ヴィジット	¥5800／ETC	125
46	27日	加藤一二三九段　将棋倶楽部	ヘクト	¥4800／TBL	
47	27日	ドラゴンビート～レジェンド　オブ　ピンボール～	マップジャパン	¥5800／ETC	
48	27日	ツタンカーメンの謎～アンク～	レイ	¥6800／AVG	203
49	11月	USネイビーファイターズ	EAV	¥5800／STG	
50	11月	ワープロセット	光栄	¥29800／ETC	
51	11月	ワープロセット(ビデオキャプチャ対応版)	光栄	¥36800／ETC	
52	11月	闘神伝　カードクエスト	タカラ	¥5800／TBL	
53	11月	にゃんとワンダフル(ベスト)	バンプレスト	¥2800／SLG	

●秋予定のソフト

54	秋	天仙娘々～劇場版～	未定	未定／ETC	
55	秋	狙われた街(仮)	ケーエージェイ	未定／RPG	

●12月発売のソフト

56	4日	A列車でいこう5	アートディンク	¥6800／SLG	202
57	4日	メルティランサーRe-inforce	イマディオ	¥6800／SLG	176
58	4日	エージェント・アームストロング秘密指令大作戦～	ウイネット	¥4800／ACT	
59	4日	スーパーアドベンチャー　ロックマン	カプコン	¥5800／AVG	
60	4日	キングオブプロデューサー	GMF	¥6800／SLG	
61	4日	PS森田将棋	セタ	¥6800／ETC	
62	4日	SPACE ADVENTURE COBRA THE PSYCHOGUN Vol.1	SCEI	¥2000／ETC	
63	4日	SPACE ADVENTURE COBRA THE PSYCHOGUN Vol.2	SCEI	¥2000／ETC	
64	4日	ダムダム・ストンプランド	SME	¥4800予定／ACT	
65	4日	サイドバイサイドスペシャル	タイトー	¥5800／RCG	
66	4日	X.RACING	日本物産	¥5800／RCG	
67	4日	CRITICAL　BLOW	バンプレスト	¥5800／対戦ACT	
68	4日	ARMORED　CORE　PROJECT PHANTASMA	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／ACT	
69	4日	ミントン警部の捜査ファイル　道化師殺人事件	リバーヒルソフト	¥5800／AVG	
70	11日	マリア～君たちが生まれた理由(ワケ)～	アクセラ	¥6800／AVG	24
71	11日	トゥルー・ラブストーリー～ Remember My Heart～	アスキー	¥3800／SLG	184
72	11日	サイドワインダー2	アスミック	¥5800／STG	
73	11日	オレっ!　トンバ,	ウーピーキャンプ	¥5800／ACT	200
74	11日	ABE a GOGO(エイブ・ア・ゴーゴー)	ゲームバンク	¥5500／ACT	
75	11日	対局囲碁　平成棋院	ゲームバンク	¥7800／TBL	
76	11日	Jリーグ実況ウイニング　イレブン3	コナミ	¥5800予定／RPG	
77	11日	[illegible]	コナミ	¥2800／STG	
78	11日	フォトジェニック(通常版)	サンソフト	¥5800予定／SLG	
79	11日	フォトジェニック(限定版)	サンソフト	¥6800予定／SLG	
80	11日	幻世虚構　精霊機導弾	SCEI	¥5800／STG	
81	11日	闘姫伝承　ANGEL EYES	テクモ	¥5800／対戦ACT	
82	11日	風のクロノア　door to phantomile	ナムコ	¥5800／ACT	
83	17日	ロックマンDASH～鋼の冒険心～	カプコン	¥5800／A・RPG	
84	18日	わくわくダービー	ケイエスエス	¥5800予定／SLG	201
85	18日	AI将棋2	ゲームバンク	¥5800／TBL	
86	18日	維新の嵐	光栄	¥6800／S・RPG	199
87	18日	チーム運営シミュレーション2 Formula GRAND PRIX －1997年版－	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800／SLG	205
88	18日	ハイパーオリンピック　イン　ナガノ	コナミ	¥5800予定／SPG	
89	18日	フロントミッションオルタナティヴ	スクウェア	未定／S・RPG	52
90	18日	クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲～	SCEI	未定／ACT	
91	18日	電車でGO!	タイトー	¥5800／SLG	
92	18日	CYBER EGG BATTLE CHAMPION	バンダイ	¥6800予定／ACT	203
93	18日	BALL BLAZER Champions ボールブレイザー	BPS	¥4800／SPG	
94	18日	学校をつくろう!!	ビクターソフト	¥5800／SLG	194
95	18日	ザ・コンビニ2～全国チェーン展開だ!～	ヒューマン	¥5800／SLG	191
96	18日	パネルクイズ　アタック25	FPS	¥5800／ETC	
97	18日	蒼空の翼	マイクロネット	¥6800／STG	
98	23日	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	エニックス	¥7900／AVG	
99	23日	必殺パチンコステーション2	サンソフト	¥4900予定／ETC	
100	23日	チョコボの不思議なダンジョン	スクウェア	未定／RPG	42
101	23日	グランツーリスモ	SCEI	¥5800／RCG	192
102	23日	テイルズ　オブ　デスティニー	ナムコ	¥5800／RPG	38
103	23日	桃太郎電鉄7	ハドソン	¥5800／TBL	204
104	25日	サムライスピリッツ天草降臨スペシャル	SNK	¥5800／対戦ACT	
105	25日	ときめきメモリアル～forever with you～(ベスト)	コナミ	¥2800／SLG	
106	25日	蒼穹紅蓮隊　黄武出撃	データイースト	¥5800／STG	
107	25日	マジカル頭脳パワー!! PARTY SHOCK	バップ	¥5800／ETC	203
108	中旬	気まぐれマイベイビィ～娘のスゴロク成長記～	アクセラ	¥5800／TBL	
109	中旬	機動戦士Zガンダム	バンダイ	¥7800予定／STG	12
110	下旬	NOëL　－La neige－	パイオニアLDC	¥6800／ETC	172
111	下旬	NOëL　－La neige－限定版	パイオニアLDC	¥8800／ETC	
112	12月	タワードリーム2	アクセラ	¥5800／TBL	
113	12月	スノーブレイク	アトラス	¥5800／SPG	
114	12月	プリズナー　オブ　アイス～邪神降臨～	エクシングエンタテイメント	¥5800予定／AVG	
115	12月	名車列伝Greatest 70's	エポック社	¥5800／RCG	
116	12月	釣り道　海釣り編	OZクラブ	¥5800予定／SLG	
117	12月	坂本竜馬・維新開国	キッド	未定／SLG	
118	12月	テナントウォーズ	キッド	¥5800／???	
119	12月	竜機伝承～DRAGOON～	ケイエスエス	¥5800／SLG	66
120	12月	THE LAST REPORT ラストレポート	ショウエイシステム	¥5800／AVG	
121	12月	るろうに剣心－明治剣客浪漫譚－十勇士陰謀編	SCEI	未定／RPG	97
122	12月	…いる!	タカラ	未定／???	
123	12月	COMPLETE SOCCER on side	Tears	¥5800／SPG	
124	12月	SANKYO FEVER実機シミュレーションVol.2	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800予定／ETC	203
125	12月	Lomax	トミー	¥4800予定／ACT	
126	12月	モノポリー	ハズブロージャパン	未定／TBL	
127	12月	夢・色いろ	フェザード	¥5800／SLG	
128	12月	ZAP! SNOWBOARDING TRIX'98	ポニーキャニオン	¥5800／SPG	
129	12月	クロック!　パウパウアイランド	メディアクエスト	¥5800予定／ACT	
130	12月	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ	¥6800／RPG	

●97年内予定のソフト

131	97年	エスケイパー	SME	未定／AVG	
132	97年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
133	97年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	

●98年1月発売のソフト

134	1日	マイクロマシーンズ	ナムコ	¥5800／RCG	
135	8日	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION	SPIKE	¥5800／RCG	28
136	10日	グルーヴ地獄V	キューン・ソニーレコード	未定／???	
137	15日	バトルアスリーテス　大運動会オルタナティヴ	インクリメントP	¥5800／SLG	
138	15日	OPTIONチューニングカーバトル	エム・ティー・オー	¥5800／RCG	201
139	15日	ロスト　チルドレン	ゲームバンク	¥5800／AVG	
140	15日	MIGHTY BOWLING(マイティボウリング)	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定／SPG	203
141	15日	大阪湾岸バトル	メディアクエスト	予定／RCG	203
142	16日	湾岸トライアル	パック・イン・ソフト	未定／RCG	
143	22日	信長の野望・全国版	光栄	未定／SLG	
144	22日	コナミアンティークス～MSXコレクションVol.2～	コナミ	¥4800予定／ETC	
145	22日	トゥームレイダー2	ビクターソフト	¥5800予定／AVG	
146	23日	ハークスアドベンチャー～ヘラクレスの大冒険	BPS	¥5800／RPG	
147	29日	スペクトラルタワーⅡ	アイディアファクトリー	¥5800／RPG	56
148	29日	Bust A Move(バスト ア ムーブ) Dance & Rhythm Action	エニックス	¥6800／ETC	196
149	29日	NBAパワーダンカーズ3	コナミ	¥5800予定／SPG	
150	29日	ゼノギアス	スクウェア	¥6800／RPG	46
151	29日	NOON(ヌーン)	マイクロキャビン	¥4800／ACT	
152	下旬	ネクタリス	ハドソン	未定／SLG	205
153	下旬	ビーバス&バットヘッド　ヴァーチャル・アホ症候群(仮)	ビー・ファクトリー	¥5800予定／AVG	
154	下旬	パラノイアスケープ	マチルダ	¥5800／???	
155	1月	ドミノ君をとめないで。	アートディンク	¥5800／ACT	
156	1月	Neo　ATLUS	アートディンク	¥5800／SLG	
157	1月	音楽ツクール　かなでーる2	アスキー	¥5800／ETC	
158	1月	バッシングビート	イースリースタッフ	¥5800予定／SLG	
159	1月	バイオハザード　2	カプコン	¥5800未定／AVG	
160	1月	修羅の門	講談社	¥5800予定／対戦ACT	205
161	1月	チョロQジェット　レインボーウィングス	タカラ	¥5800／ACT	
162	1月	キョロちゃんの大冒険(仮)	トミー	¥5800／ACT	
163	1月	サテライTV	日本一ソフトウェア	未定／SLG	
164	1月	競艇ファイティングスピリッツ	日本物産	¥5800／SPG	
165	1月	Battleround USA	日本物産	¥5800／???	
166	1月	ボンバーマンワールド	ハドソン	¥5800／ACT	
167	1月	REAL ROBOTS FINAL ATTACK	バンプレスト	¥6800予定／STG	
168	1月	ラブリーポップ2in1　雀じゃん恋しましょ	ビスコ	¥6800／TBL	
169	1月	バックガイナー　～よみがえる勇者たち～覚醒編「ガイナー転生」	ピング	未定／SLG	

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	
170	1月	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	¥5800/STG	

●98年2月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	
171	5日	エクサレギウス	イマジニア	¥6800/SLG	
172	5日	提督の決断Ⅲ with パワーアップキット	光栄	¥9800/SLG	
173	5日	UNIVERSAL NUTS(ユニバーサルナッツ)	レイ・アップ	¥5800/AVG	
174	26日	アストロノーカ	エニックス	未定/SLG	
175	26日	ウィザードリィ リルガミンサーガ	ローカス	¥5800/RPG	70
176	2月	激突!! スキーバトル	アイマックス	¥5800/SPG	
177	2月	R·TYPES	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥5800/STG	198
178	2月	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800/PZG	
179	2月	ブリガンダイン—幻想大陸戦記—	イースリースタッフ	¥5800予定/S·RPG	64
180	2月	ラヴェイジ ディー・シー・エックス	ウイネット	¥5800/STG	
181	2月	ワンダー3/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥5800/ETC	
182	2月	[illegible]ROCK×HOPPER 2〜探偵物語〜	カルチュア・パブリッシャーズ	¥4800/ETC	
183	2月	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800予定/SLG	
184	2月	かっとびチューン	元気	未定/RCG	
185	2月	頭文字D(仮)	講談社	¥5800予定/RCG	
186	2月	愛しあう事しかできない	エロナッツジャパンエンターテイメント	未定/ETC	
187	2月	The Legend Of Heroes Ⅲ 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語	GMF	¥5800予定/RPG	97
188	2月	精霊召喚〜プリンセス オブ ダークネス〜	翔泳社	未定/S·RPG	
189	2月	Project-V6	ゼネラル・エンタテイメント	¥5800予定/SLG	
190	2月	ナイトメアクリーチャーズ	SCE	[illegible]/ACT	26
191	2月	EGG	東芝EMI	¥5800/???	
192	2月	ずっといっしょ	東芝EMI	¥5800/SLG	
193	2月	プリズムコート	FPS	¥5800/SLG	182
194	2月	あの素晴しい弁当を2度3度	ポリグラム	¥4800/ACT	
195	2月	東京23区制服WARS	マップジャパン	未定/AVG	195
196	2月	悠久幻想曲2	メディアワークス	未定/SLG	180

●冬予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	
197	冬	火星物語	アスキー	未定/RPG	96
198	冬	LSD	アスミック	未定/???	
199	冬	東京魔人学園 剣風帖(仮)	アスミック	未定/AVG	
200	冬	トランスポートタイクーン3D めざせ輸送王	伊藤忠商事	¥5800/SLG	
201	冬	メビウスリンク3D	伊藤忠商事	¥5800/SLG	
202	冬	イイナ	イマジニア	未定/SLG	
203	冬	G.O.D pure	イマジニア	¥5800/RPG	97
204	冬	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)	イマジニア	¥2980/ETC	
205	冬	槇太平(仮)	エス・ピー・エス	未定/TBL	
206	冬	ひざのうえの同居人(パートナー)	KANEKO	未定/SLG	
207	冬	サイバーボッツ 〜フルメタル マッドネス〜	カプコン	¥5800/対戦ACT	
208	冬	宇宙のランデヴー〜RAMA〜	ゲームバンク	¥6800/AVG	
209	冬	双界儀	スクウェア	未定/ACT	20
210	冬	パラサイト・イヴ	スクウェア	未定/RPG	96
211	冬	天誅 立体忍者活劇	SME	未定/AVG	16
212	冬	Blaze&Blade 〜Eternal Quest〜	T&Eソフト	¥5800予定/A·RPG	
213	冬	LUCIFERD	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800/RPG	
214	冬	サイドポケット3	データイースト	¥5800/TBL	
215	冬	個人教授	毎日コミュニケーションズ	未定/SLG	
216	冬	将棋最強2(仮)	魔法	未定/TBL	

●98年3月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	
217	下旬	スターオーシャン The Second Story	エニックス	未定/RPG	
218	3月	ハロー チャーリー(HELLO CHARLIE)	エニックス	未定/ACT	
219	3月	金田一少年の事件簿 〜地獄遊園殺人事件〜	講談社	未定/AVG	
220	3月	Jaja馬カルテット Mega Dream Destruction+(Plus)	GMF	¥5800予定/SLG	
221	3月	装甲騎兵ボトムズ 前編(仮)	タカラ	未定/ACT	
222	3月	ADVANCED V.G.2(仮)	テイジイエル	¥5800/対戦ACT	
223	3月	天使同盟(仮)	テイジイエル	¥5800/対戦S·RPG	
224	3月	快速天使	テクノソレイユ	¥5800予定/ACT	
225	3月	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	トミー	未定/SPG	
226	3月	サラブレッドブリーダー 世界制覇編	ヘクト	¥6800/SLG	
227	3月	ドリキン土屋圭市サーキットバトル(仮)	メディアクエスト	¥5800予定/RCG	
228	3月	プロジェクトK(仮)	メディアクエスト	¥5800予定/???	

●98年4月以降発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	
229	4月	The Legend Of Heroes 英雄伝説Ⅰ&Ⅱ ドラゴンスレイヤー	GMF	¥5800予定/RPG	
230	4月	GO!GO!ターボキッズ	テイジイエル	¥5800/RCG	
231	4月	探偵神宮寺三郎 夢の終わりに	データイースト	未定/AVG	
232	5月	すたあ☆もんじゃ	GMF	¥5800予定/SLG	
233	6月	The Legend Of HeroesⅣ 英雄伝説4 紅い雫	GMF	¥5800予定/RPG	
234	春	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定/SLG	
235	春	卒業M	イースリースタッフ	未定/AVG	
236	春	快刀乱麻	イマディオ	未定/SLG	
237	春	ガーディアン リコール 〜守護獣召喚〜	エクシングエンタテイメント	未定/S·RPG	97
238	春	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	未定/対戦ACT	
239	春	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	元気	未定/SLG	
240	春	あいたくて…〜your smiles in my heart〜	コナミ	未定/SLG	
241	春	みつめてナイト	コナミ	未定/SLG	
242	春	ミサの魔法物語	サミー	未定/SLG	
243	春	CAROL THE DARK ANGEL	SCEI	未定/ETC	
244	春	ツアーパーティ 卒業旅行にいこう	タカラ	¥5800予定/TBL	
245	春	BRAVE PROVE…ブレイヴ・プローヴ…	データウエスト	¥6800予定/A·RPG	
246	春	炎の料理人クッキングファイター好	日本一ソフトウェア	未定/???	
247	春	アンシャントロマン〜Power of Dark Side〜	日本システム	¥6800予定/RPG	72
248	春	七英雄物語〜レーミリアの奇跡〜	バンダイビジュアル	¥5800/S·RPG	
249	春	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	¥4800/ETC	205
250	春	ウルトラマン FIGHTING EVOLUTION	バンプレスト	未定/対戦ACT	
251	春	銃夢〜火星の記憶	バンプレスト	未定/A·RPG	
252	春	タイムボカンシリーズ ボカンですよ	バンプレスト	¥5800予定/STG	
253	春	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	バンプレスト	¥5800/RPG	
254	春	ボールディランド	バンプレスト	¥6800予定/SLG	
255	春	クーリエ・クライシス(仮)	BMGジャパン	未定/ACT	199
256	春	英雄志願—GAL ACT HEROISM—	マイクロキャビン	¥6800/RPG	
257	春	ヒロインドリーム2	マップジャパン	未定/SLG	
258	夏	トゥルー・ラブストーリー2	アスキー	未定/SLG	
259	夏	OSYNCHRONICITY〜シンクロニシティ(仮)	ADM	未定/AVG	
260	夏	THE RUINS〜ルーインズ(仮)	ADM	未定/AVG	
261	98年	3D格闘ツクール	アスキー	未定/ETC	
262	98年	パラダイスロスト	アスキー	未定/RPG	
263	98年	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥4800/STG	
264	98年	怒首領蜂	エス・ピー・エス	未定/STG	
265	98年	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定/SPG	
266	98年	ストライク・ジャガー	ギャップス	未定/STG	
267	98年	ARKS1000〜めざせ!究極の召喚師〜(仮)	クレフインベンション	未定/AVG	
268	98年	メタルギアソリッド	コナミ	未定/ACT	
269	98年	卒業Ⅲ〜Wedding Bell〜	小学館プロダクション	未定/SLG	
270	98年	ダブロー・イ・ゼロウ	小学館プロダクション	未定/STG	
271	98年	2999年のゲームキッズ	SCEI	未定/ETC	
272	98年	トランスフォーマー ビーストウォーズ	タカラ	¥5800/ACT	
273	98年	究極クイズ こたえてプリーズ	Tears	未定/PZG	
274	98年	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定/AVG	
275	98年	LOVE GAME'S plus〜かなり対戦テニス〜(仮)	Tears	未定/SPG	
276	98年	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	T&Eソフト	未定/SPG	
277	98年	ファイアーウーマン纏組	徳間書店	¥6500予定/SLG	
278	98年	最終電車	ヴィジット	未定/ETC	
279	98年	ShadowTower	フロム・ソフトウェア	¥5800予定/RPG	
280	98年	メルト〜フューチャリングエディ byアイアン・メイデン〜	マップジャパン	未定/STG	
281	98年	オーバーブラッド2	リバーヒルソフト	未定/AVG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	
282	未定	ギルティギア	アークシステムワークス	¥5800/対戦ACT	
283	未定	厄惨(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定/AVG	
284	未定	囲碁	アスキー	¥6800予定/TBL	
285	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800予定/ETC	
286	未定	Nightmare Project<YAKATA>	アスク講談社	未定/RPG	
287	未定	アフレイドギア	コナミ	未定/SLG	
288	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	未定	¥5800予定/AVG	
289	未定	森の王国(仮)	アスミック	未定/S·RPG	
290	未定	SNKファンーCD 餓狼伝説編(仮)	SNK	未定/ETC	
291	未定	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	未定/対戦ACT	
292	未定	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	未定/対戦ACT	
293	未定	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定/RPG	
294	未定	DEBUT21	NECインターチャネル	未定/SLG	
295	未定	サーキットの狼Ⅱ	エム・ティー・オー	未定/RCG	
296	未定	CHILL	EAV	¥5800/???	
297	未定	テーマホスピタル	EAV	¥5800/SLG	
298	未定	メタルフィスト	EAV	¥5800/???	
299	未定	MOTO RACER	コナミ	未定/RCG	
300	未定	ロスト・ワールド ジュラシック・パーク	EAV	未定/ACT	
301	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション(仮)	カプコン	¥5800/ACT	
302	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定/RPG	
303	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定/ACT	
304	未定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5800予定/STG	
305	未定	THE HIVE WARS	ケイエスエス	¥6800/STG	
306	未定	NHLオープンアイス(仮)	ゲームバンク	¥3800/SPG	
307	未定	タイガーシャーク	ゲームバンク	¥3800/STG	
308	未定	モータルコンバットトリロジー	ゲームバンク	¥3800/対戦ACT	
309	未定	ロボトロンX	ゲームバンク	¥3800/ACT	
310	未定	ゲーム日本史 〜天下人 秀吉と家康〜	光栄	¥6800/ETC	
311	未定	青山ラブストーリーズ	コナミ	未定/ETC	
312	未定	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	未定/RPG	
313	未定	コントラ〜レガシー オブ ウォー〜	コナミ	¥5800予定/ACT	
314	未定	実況アメリカンベースボール(仮)	コナミ	未定/SPG	
315	未定	ジャージーデビル(仮)	コナミ	未定/ACT	
316	未定	新体験3Dアクション(仮)	コナミ	未定/ACT	
317	未定	ツインビーRPG	コナミ	未定/RPG	60
318	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定/SLG	
319	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.2〜彩のラブソング〜	コナミ	未定/AVG	
320	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3	コナミ	未定/AVG	
321	未定	ブリーディングスタッド2(仮)	コナミ	未定/SLG	
322	未定	ブロークンヘリックス(仮)	コナミ	未定/ACT	
323	未定	遊戯王〜たたかえ!! カプセルモンスター〜(仮)	コナミ	未定/SLG	
324	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定/RCG	
325	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定/SLG	
326	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定/STG	
327	未定	ひとつや ふたつ… いつつや 怪談 日本たられば話ツアー②	システムサコム/グループ・タック	未定/AVG	
328	未定	いくぜ! ぶたゲー	シャングリ・ラ	¥6600予定/SLG	
329	未定	BUCKLE UP!	シャングリ・ラ	¥6600予定/RCG	
330	未定	オメガブースト	SCEI	未定/STG	
331	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定/PZG	
332	未定	ワンダラーショック〜1950アメリカンドリームズ〜	SCEI	未定/TBL	
333	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	未定/ACT	
334	未定	DEAD OR ALIVE(仮)	テクモ	未定/対戦ACT	
335	未定	スノークィーン	東北新社	¥4800/ETC	
336	未定	true/real/fantasy(仮)	ドリームキューブ	¥5800/RPG	
337	未定	もってけたまご WITH がんばれかものはし	ナグザット	未定/対戦ACT	
338	未定	鉄拳3	ナムコ	未定/対戦ACT	
339	未定	ナムコアンソロジー1	ナムコ	未定/ETC	
340	未定	ひっとばっく(仮)	日本エムエムアイテクノロジー	未定/ACT	
341	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定/ACT	
342	未定	パチンコホール〜新装大開店〜	ネクストン	¥6800/???	
343	未定	コマンド&コンカー コンプリート	ヴァージンインタラクティブ	未定/SLG	
344	未定	バウンティソード・セカンド(仮)	パイオニアLDC	未定/S·RPG	
345	未定	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA 〜EXTREME SPEED〜	バップ	¥5800/RCG	
346	未定	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	バンダイ	¥8800予定/AVG	
347	未定	星で発見!! たまごっち	バンダイ	未定/SLG	
348	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定/S·RPG	
349	未定	グランド・セフト・オート(仮)	BMGジャパン	未定/RCG	
350	未定	マス・デストラクション(仮)	BMGジャパン	¥5800/STG	
351	未定	クラシックロード 優駿2(仮)	ビクターソフト	未定/SLG	
352	未定	オーガリアン〜亜人伝〜(仮)	ビジュアルアーツ	未定/RPG	
353	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定/ACT	
354	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定/???	
355	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800/SLG	
356	未定	D·O(シングルバスケットボール)	マチルダ	¥5800予定/SPG	
357	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定/ETC	
358	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ	未定/SLG	
359	未定	ピラミッドの謎	レイ	未定/???	
360	未定	TOKYO/2020	レインボー・ジャパン	未定/AVG	

赤い行のタイトルは、初登場のものです。価格はすべて税別のものです

T&E SOFT

冒険RPG宣言

酒場で冒険の話が盛り上がる。

「ブレイズ&ブレイド」の冒険ステージ“ムーブレシア”の入り口にある酒場には、
この世界の住人たちがいつも集まっている。剣を携えた戦士、すねに傷もつ盗賊、
紋章がついた杖をもつ魔法使い、そして人間と共生しているエルフやドーワフたち
彼らがいつも話しているのはムーブレシアでの冒険の自慢話
大半が愚にもつかない与太話だが、中にはキラリと光る情報が混ざっている

PlayStation
散歩気分で冒険に出よう。
酒場を出れば、そこはすぐに冒険のフィールド。
危険がいっぱいではあるものの、散歩気分で、
好きな時に、好きな場所で、好きなだけ冒険ができる。
そのうちに目的が見えてくる。キャラは君好みに育ってくる。
RPGのほんとの醍醐味が味わえる。
仲間はいないか？
ムーブレシアの冒険は、ひとりではつらすぎる。
だから冒険者たちは腕のたつヤツ、気の合うヤツを探す。
どんな力が必要なのか、どんなヤツと相性がいいのか、
仲間の善し悪しが冒険の楽しさを決めるのだ。
ウィザード 女
キャラクターを選択して下さい。
「ブレイズ&ブレイド」には続きがいっぱい。
気軽に、でも充分に手応えがあるRPG「ブレイズ&ブレイド」。
酒場での冒険話は、今始まったばかり。
これから発売までの間、
いろんな自慢話を聞いてくれないか？
ブレイズ アンド ブレイド
Blaze & Blade
~Eternal Quest~
©1997 T&E SOFT,Inc.
今冬発売予定！
株式会社ティーアンドイーソフト
新製品情報テレフォンサービス 052-776-8500 ティーアンドイーソフト・ホームページ http://www.tes.co.jp
"PS"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PACK-IN-SOFT
Victor Interactive Software Inc.
PlayStation
勝負は、湾岸線でつけてやる。
1998年
1月発売予定
CD-ROM 2枚組
価格未定
加藤あい
児島玲子
小沢なつき
嘉門洋子
(1997ビジュアルクィーン)
長谷川京子
STAFF
監督:サトウトシキ「アタシはジュース」
企画原案:大野泰生 / 脚本:勝山茂雄
撮影:小山田勝治 / 照明:高田 賢
音楽:寺田創一、野見祐二「耳をすませば」
音響効果:丹 雄二 / 映像:東洋化学工業(株)
撮影協力:オートテック
(株)東北サファリパーク エビスサーキット部
(株)アベックス
(株)アブ・フラッグ
bayfm
CAST
加藤あい(椿みはる役・・・Story-1)
小沢なつき(佐山真弓役・・・Story-2)
長谷川京子(吉川彩美役・・・Story-3)
嘉門洋子(小早川麗香役・・Story-4)
児島玲子(神保由美役・・・Story-5)
主題歌「JUST YOU AND I」SHAROM SINGH
まるで一本の映画ようにプレイする。シネマストーリー・ドライビングゲーム
湾岸トライアル
"湾岸デッドヒート"シリーズ最新作が、全てをモデルチェンジしてプレイステーションを疾駆する。
深夜未明、首都高"湾岸線"。タイヤが雄叫びをあげ、鋼鉄の心臓が高らかに鼓動を響かせる。スピードに魅せられた男たちが、帰ってきた。
■200Km/hオーバーの攻めぎあいを、戦慄とともに再現したテクスチャー&ポリゴンレース画面。■約1時間にもおよぶ実写ムービーを駆使した、5つのシナリオから選択できるストーリーモード。■その他にも、2プレイヤー対戦・チューニング&レース・タイムアタックの各モードを搭載。特に、ストーリーモードは、俊英サトウトシキ監督のもとに完全に映画として制作され、それぞれのシナリオを彩る5人のヒロインとドラマが展開する。トップスピードで飛び込むコーナーの先にあるものは、勝利の栄光か、それともクラッシュか。来春1月、湾岸線に新たな最速伝説が刻まれる。
トンネルの中の光源処理が美しい
リアルにシミュレートした2P対戦
美しいカメラワークのリプレイモード
最高のドリフト感とエンジン音
PlayStation CLUB FESTIVAL '97~'98
湾岸トライアルの出演者が来るぞ!
ステージへ急げ!!
●嘉門洋子 ●児島玲子 ●長谷川京子
日時:11月15日(土)PM2:00
場所:幕張メッセ展示ホール
©1997 Victor Interactive Software Inc.

PACK-IN-SOFT
Victor Interactive Software Inc.
the Best
不朽の名作、
プレイステーション・
ザ・ベストで再登場。
心なごむ釣りワールドで、
魚と友達になろう！
3D音源で聴く川湖の
せせらぎ、鳥虫の声
PlayStation the Best
PlayStation
FISH EYES
ネイチャー&リアルフィッシングゲーム！
フィッシュ アイズ
FISH EYES
11.20 on sale
¥2,800(税別)
©PACK-IN-VIDEO
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
パック イン ソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷3-9-9東京建物渋谷ビル TEL.03-5466-1757（土・日・休日を除く10:00~17:00）
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア

電撃PlayStation Vol.60
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年11月28日発行（隔週金曜日発行）第3巻第24号通巻56号
発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
T1124574110497

©Media Works 1997　印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan

雑誌24574-11／28